Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

07/20 · Ausgabe 279 · € 4,90

N-ZONE

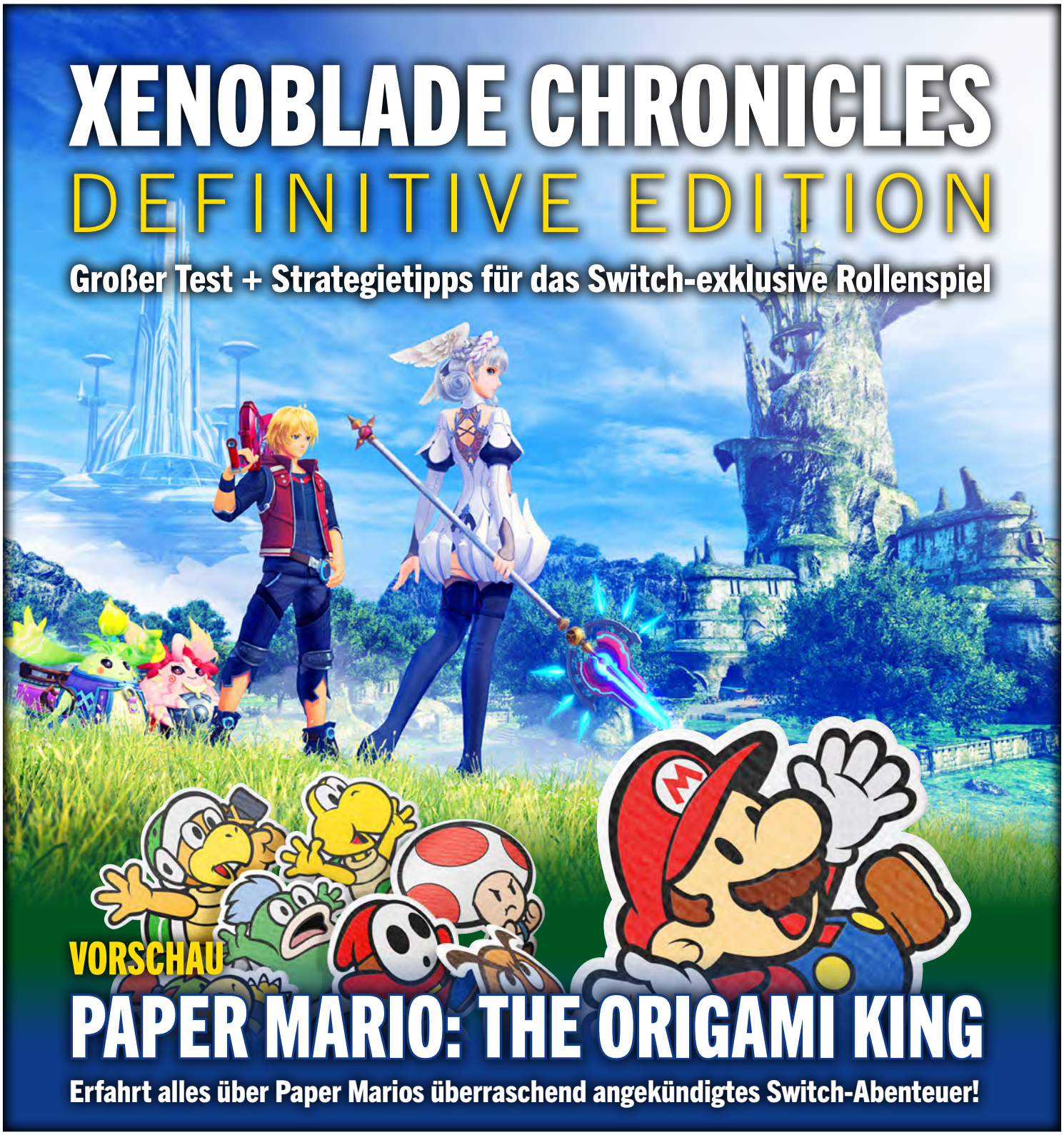
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 07

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

XENOBLADE CHRONICLES DEFINITIVE EDITION

Großer Test + Strategietipps für das Switch-exklusive Rollenspiel



VORSCHAU

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

Erfahrt alles über Paper Marios überraschend angekündigtes Switch-Abenteuer!

MINI-ABO MAXI-VORTEILE!

JETZT **3x N-ZONE TESTEN** UND VOLL ABRÄUMEN!

NUR 9,90 EUR!

- **3 AUSGABEN** DRUCK-FRISCH **FREI HAUS!**
- ÜBER **33% GÜNSTIGER** GEGENÜBER EINZELKAUF
- INKLUSIVE **5-EUR-** amazon.de **-GUTSCHEIN!**

WWW.N-ZONE.DE/MINIABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEINE RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Wenn wir mal ein paar Jahre zurückdenken – um genau zu sein, eine Konsolengeneration –, dann stellen wir fest: Tests waren wirklich rar gesät! Für die Wii U kam gefühlt ein Spiel pro Monat raus, Durststrecken allenthalben, was den einen oder anderen gar zum Fremdgehen in Richtung anderer Plattformen animierte. Im Jahr 2020 steht Nintendo ganz anders da und bei der Switch konnten wir uns in dieser Ausgabe vor Tests beinahe nicht retten! Und darunter sind beileibe keine Lückenfüller, nein, im Juni laufen auf der Switch fast nur Stars auf. Xenoblade Chronicles ist vielleicht kein neues Spiel, erlebt auf der Switch aber einen zweiten Frühling, genauso wie die Kult-Hits von 2K, die nun endlich auch auf einer Nintendo-Plattform und damit portabel verfügbar sind: Bioshock, Borderlands und XCOM 2! Diesen Monat hatten nicht nur wir die Qual der Wahl beim Aussuchen der Themen, wir könnten uns vorstellen, dass auch euch die Entscheidung schwerfallen wird, mit welchem Titel ihr die nächsten Tage und Wochen verbringen möchtet. Das sind mal Luxusprobleme!

Auch abseits der sintflutartigen Veröffentlichungen geht es momentan turbulent zu in der Videospielwelt. In unserem Report haben wir uns die bewegte Geschichte von Cooking Mama: Cookstar angesehen, analysieren den Einfluss der Corona-Pandemie auf Nintendo und die Branche und widmen dem frisch angekündigten Paper Mario: The Origami King die erste Vorschau. Und während wir gerade an der Fertigstellung der N-ZONE werkeln, kommen uns ständig Gerüchte um die Veröffentlichung der Metroid Prime Trilogy in naher Zukunft zu Ohren. Falls diese bestätigt wurden, seit diese Zeilen in die Druckerei gewandert sind, steht auf jeden Fall schon mal fest, auf welchen Test ihr euch in der nächsten Ausgabe freuen könnt! Somit sind wir optimistisch, dass es mit der Software-Versorgung der Switch in den nächsten Wochen so schwungvoll weitergeht. Eigentlich hätte in diesen Tagen außerdem die Spielemesse E3 steigen sollen – auch deshalb rechnen wir bald mit spannenden Ankündigungen! Viele Redaktionsmitglieder finden sich nun übrigens wieder im Büro ein – mit Sicherheitsabstand, versteht sich!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und beste Gesundheit wünscht

eure Katharina!

ZAHLEN & FAKTEN 07/2020

Kurz auf knapp
Die gebündelte Testladung forderte der Redaktion einiges ab, kamen doch viele der Versionen erst kurz vor Redaktionsschluss. Und dann verkürzte auch noch ein Feiertag die Produktion dieser Ausgabe! An dieser Stelle deshalb ein riesiges Dankeschön an die fleißigen Mitarbeiter, die diese N-ZONE teilweise vor Ort, teilweise aus dem Homeoffice gestemmt haben (in gänzlich unsortierter Reihenfolge): Sandy, Antonia, Matthias, Lukas, Johannes, Moritz, Aleksandar, Maci und Judith!

Unter den Tisch gefallen
Bei aller Liebe konnten wir drei Spiele beim besten Willen am Ende doch nicht mehr ins Heft quetschen: Journey to the Savage Planet, Ion Fury und Oddworld: Munch's Odyssey. Sorry!

HEFTINHALT 07/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Nintendo in Zeiten von Corona 12

Skandal um Mama: Das Mysterium hinter dem Kochspiel Cookstar 18

VORSCHAU

Termine 29

Paper Mario: The Origami King 24

Beyond a Steel Sky 26

TEST

Team & Meinungsmache 34

Topspiele 68

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition 36

The Outer Worlds 42

Minecraft Dungeons 48

XCOM 2 Collection 52

Bioshock: The Collection 54

Borderlands Legendary Collection 56

What the Golf? 58

Shantae und die sieben Sirenen 60

The Wonderful 101 Remastered 62

51 Worldwide Games 64

Nachspiel: Mortal Kombat 11 – Aftermath 66

RETRO

N-ZONE Zeitreise 82

Animal Crossing 76

SERVICE

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition – So startet ihr perfekt ins Abenteuer 72

COMMUNITY

Interaktiv 84

Leserbriefe 90

FINALE

Ausblick/Impressum 98

Thema des Monats 96

36 | TEST | XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE EDITION

54 | TEST | BIOSHOCK: THE COLLECTION

18 | MAGAZIN | SKANDAL UM MAMA

42 | TEST | THE OUTER WORLDS

64 | TEST | 51 WORLDWIDE GAMES

24 | VORSCHAU | PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUE GESCHÄFTSZAHLEN VON NINTENDO

Nintendos Erfolgszug fährt weiterhin mit voller Kraft voraus: Die Japaner verzeichnen ein gutes Wachstum in allen relevanten Bereichen.

Die frischen Zahlen sind da! Wie alle drei Monate hat Nintendo, diesmal mit etwas Verspätung erst Anfang Mai, die neuen Quartalszahlen vorgestellt, in diesem Fall sogar Jahreszahlen. Denn: Das vergangene Geschäftsjahr lief von April 2019 bis März 2020 und ist somit mittlerweile beendet. Alle Angaben beziehen sich daher auf diesen Zeitraum. Nintendo hat einen Umsatz von rund 11,4 Milliarden Euro erwirtschaftet, das ist eine Steigerung von 9 Prozent zum Vorjahr. Der Gewinn wiederum liegt hierbei bei etwa 2,25 Milliarden Euro, das sind 33,3 Prozent mehr. Der Anteil von digitalen Verkäufen am gesamten Umsatz, also eShop-Verkäufe, Online-Mitgliedschaften, Apps und Co., lag bei 34 Prozent – im Jahr zuvor waren es noch knapp 25 Prozent. 70 Prozent der Verkäufe im eShop sind Spiele, die auch als normale Handelsversionen erhältlich sind, nur 30 Prozent sind reine Digitaltitel, DLCs und Online-Mitgliedschaften. Der Umsatz mit Mobile-Games stieg um 11,5 Prozent, ein Drittel dieser Einnahmen stammt aus den USA.

Die treibende Kraft des Erfolgs ist natürlich weiterhin die Switch. 168,7 Millionen Games verkaufte Nintendo selbst für die Hybridkonsole zwischen April 2019 und März 2020. Allein Animal Crossing: New Horizons ging in den ersten zehn Tagen nach Release 11,77 Millionen Mal über die Ladentheke, in den ersten sechs Wochen nach Veröffentlichung wurden gar bereits 13,4 Millionen Einheiten abgesetzt. Rund die Hälfte davon in digitaler Form über den eShop. Die Nintendo Switch konnten die Japaner im letzten Geschäftsjahr etwa 21 Millionen Mal verkaufen und damit die Prognose von 19 Millionen sogar übertreffen. Damit wurde die Konsole bis Ende März 2020 weltweit 55,77 Millionen Mal verkauft, davon 13,44 Millionen in Japan, 22,12 Millionen in Amerika, 14,43 Millionen in Europa und 5,78 Millionen im Rest der Welt.

Bei der Liste der zehn bestverkauften Switch-Spielen hat sich ein bisschen was getan. Auf Platz 1 liegt weiterhin Mario Kart 8 Deluxe mit mittlerweile fast 25 Millionen Verkäufen. Es folgt mit gutem Abstand auf dem zweiten Platz Super Smash Bros. Ultimate mit rund 18,8 Millionen verkauften Einheiten, Platz 3 belegt The Legend of Zelda: Breath of the Wild (17,41 Millionen), auf Platz 4 liegt Super Mario Odyssey mit ebenfalls 17,41 Millionen Verkäufen. Nur ganz knapp dahinter landet Pokémon Schwert & Schild (17,37 Millionen), dann folgt mit Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! (11,97 Millionen) ein weiteres Taschenmonster-Spiel. Neueinsteiger Animal Crossing: New Horizons landet direkt auf Platz 7 (11,77 Millionen), Dauerbrenner Splatoon 2 auf dem achten Platz (10,13 Millionen), Platz 9 belegt Super Mario Party (10,1 Millionen), den Abschluss auf dem zehnten Platz macht New Super Mario Bros. U Deluxe mit 6,6 Millionen verkauften Exemplaren. Der 3DS und dessen Games spielen für Nintendo kaum noch eine Rolle.

UBISOFT KÜNDIGT DIGITALES EVENT FÜR JULI AN

Statt einer E3-Pressekonferenz im Juni gibt es heuer ein reines Online-Event im Juli.

2020 ist ein ziemlich ungewöhnliches Jahr. Aufgrund der anhaltenden Coronavirus-Pandemie finden auf der ganzen Welt die meisten großen Veranstaltungen heuer nicht statt. Davor ist auch die Videospielewelt nicht gefeit, so wurden beispielsweise die deutsche gamescom und die US-amerikanische E3 abgesagt, wohl die zwei bekanntesten und vielleicht auch wichtigsten Spielemessen des Jahres. Während manche Unternehmen wie Nintendo ohnehin schon länger keine klassischen Pressekonferenzen mehr abhielten, taten das andere wiederum nach wie vor. Zum Beispiel Ubisoft. Als Ersatz für die ausfallende Veranstaltung kündigten die Franzosen daher eine virtuelle Veranstaltung namens „Ubisoft Forward“ an. Ausgestrahlt wird das neue Format am 12. Juli 2020 ab 21 Uhr deutscher Uhrzeit. Das französische Studio lädt alle Interessierten „zu einem digitalen Schaufensterbummel ein“, so die offizielle Ansage in den sozialen Medien. „Es erwarten euch exklusive News zu unseren Spielen, Enthüllungen und vieles mehr!“, heißt es beispielsweise auf Twitter. Es ist also damit zu rechnen, dass „Ubisoft Forward“ inhaltlich in etwa dem gecancelten E3-Auftritt des Unternehmens gleichen dürfte. So dürfte es auch für Switch-Spieler interessante Neuigkeiten geben, zum Beispiel auch über das für die Nintendo-Konsole angekündigte Gods & Monsters.

MARIO-FILM KOMMT GUT VORAN

Während die Wirtschaft vielerorts stillsteht, kommt der neue Mario-Streifen wie geplant vorwärts.

Aufgrund der aktuellen globalen Pandemie ist ein großer Teil der Arbeitswelt ins Homeoffice gezogen, in vielen Fällen sogar zum allerersten Mal. Nicht so allerdings beim Filmstudio Illumination im US-Bundesstaat Kalifornien, das bereits seit einer ganzen Weile am neuen Super-Mario-Film arbeitet, der im Jahr 2022 in die Kinos kommen soll. Wie Illumination kürzlich mitteilte, sei eine Verschiebung derzeit nicht absehbar, zumindest nicht aufgrund der Pandemie. Die Home-Office-Struktur bei dem Unternehmen sei hervorragend, zudem sei es ohnehin schon lange Standard, dass bei Illumination die meiste Arbeit dezentral erledigt wird. Das zahlt sich nun bei den Arbeiten am Mario-Animationsfilm aus, die durch die derzeitige Situation nicht ausgebremst werden.

N-ZONE-STECKBRIEF #58

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
König Nickerchen

ERSTER AUFTRITT:
Kirby's Dream Land (1992)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Kirby's Dream Land (1992)

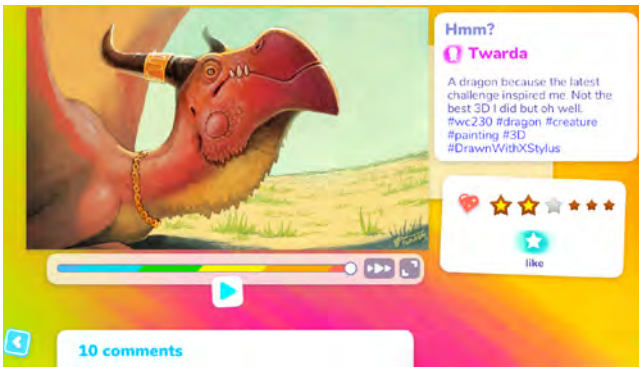
BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Eigentlich eher ungeschickt und tollpatschig, kann König Nickerchen seinen riesigen, schweren Hammer scheinbar mühelos schwingen und damit zuschlagen.

KURZBIOGRAFIE:
König Nickerchen, auch hierzulande oftmals unter seinem englischen Namen König Dedede bekannt, ist Kirbys Widersacher und der selbsternannte Herrscher über das Traumland. Ähnlich wie die rosa Knutschkugel kann auch König Nickerchen Luft und Gegner einsaugen, außerdem kann er enorm hoch springen. Seine Untertanen sind zum Großteil Waddle Dee. Dedede liebt Monster und hasst Kirby deshalb, weil dieser Octacon besiegt hat – das erste Monster des Königs. Sein Lieblingssport ist Golf, in seiner Freizeit beobachtet er auch gerne Vögel. Eigentlich mag niemand im Traumland König Nickerchen wirklich, außer Kirby. Beim Unternehmen Nightmare Enterprises hat Dedede hohe Schulden.

TRIVIA:
In Kirby 64 und Super Smash Bros. Brawl leiht sich König Nickerchen seine Stimme von Masahiro Sakurai, dem Smash-Bros.-Vater und -Macher. Auch im deutschsprachigen Raum wird er seit etwa 2003 fast nur noch bei seinem englischen Namen König Dedede genannt.

COLORS LIVE FÜR SWITCH ANGEKÜNDIGT

Die von DS und 3DS bekannte kreative Zeichensoftware kommt nun auch auf die Switch.



Nintendo-Konsolen und Kreativität, das passt zusammen wie Mario und handschriftliche Einladungen von Prinzessin Peach zum Kuchenessen. Schon zu Super-Nintendo-Zeiten durften die Spieler beispielsweise mit Mario Paint kreativ werden. Als mit dem Nintendo DS der Touchscreen Einzug hielt, eröffneten sich viele weitere Möglichkeiten für kreative Spiele und Software. Eine davon ist Colors!, ein Spiel fürs digitale Zeichnen. Der Reihenerstling wurde über eine Million Mal auf den DS heruntergeladen, später folgte mit dem Nachfolger für den 3DS ein weiterer Erfolg für die Serie. Nun kündigten die Verantwortlichen eine Switch-Umsetzung des Kreativtitels an. Colors Live lautet der Name, finanziert wird das Projekt über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter. Das Spiel erscheint zusammen mit einem eigens für die Switch und das Game entwickelten druckempfindlichen Stift, der das präzise und kunstvolle Zeichnen direkt auf dem Konsolen-Touchscreen ermöglichen soll. Ähnliches kennt man beispielsweise vom iPad und dem Apple Pencil. Integriert in die Switch-Version wird auch die Online-Galerie, in der sich bereits mehrere Millionen Zeichnungen befinden, die auf DS und 3DS entstanden sind, sowie ein ganz neuer Spielmodus. Bei diesem „Color Quest“ getauften Modus müsst ihr tägliche Aufgaben erledigen, um voranzukommen, es soll sich um einen recht klassischen Singleplayer-Modus handeln. Ein Releasedatum für Colors Live hat der Entwickler derweil noch nicht bekannt gegeben.

Nintendo®

NINTENDO SCHLIESST SICH HILFSFOND AN

Die Japaner beteiligten sich am WHO-Fonds zur Bekämpfung der Corona-Pandemie und ihrer Folgen.

Aufgrund der Coronavirus-Pandemie startete die Weltgesundheitsorganisation WHO im April einen Solidaritätsfonds, der dem Kampf gegen die Pandemie und ihre Auswirkungen dienen soll. Unternehmen, Stiftungen, aber auch einzelne Privatpersonen können sich finanziell beteiligen und somit zum Fonds beitragen. Einige teilnehmende Unternehmen listet die WHO auf der eigenen Website auf, aus der Spielebranche sind das beispielsweise Bandai Namco, Microsoft, Sony, Ndemic Creations und ebenfalls Nintendo. Mit welchem Betrag sich die Japaner beteiligen, ist nicht bekannt, Nintendo of Europe bestätigte aber auf Nachfrage die Richtigkeit der Beteiligung am Fonds.

NEUAUFLAGE VON TONY HAWK'S PRO SKATER

Bereits im September kommt das Remake, aber vorerst nicht für die Switch.

Diese Ankündigung kam Mitte Mai relativ überraschend: Activision und Vicarious Visions legen die ersten beiden Teile der Tony-Hawk's-Pro-Skater-Reihe neu auf! Beide Spiele erscheinen zusammen als Bundle bereits am 04. September 2020 für Playstation 4, Xbox One sowie zunächst exklusiv über den Epic Games Store auch für den PC. Eine Switch-Version wurde bisher nicht angekündigt, ein Port könnte zu einem späteren Zeitpunkt aber dennoch möglich sein. Die Originalspiele sind 1999 beziehungsweise 2000 erschienen und haben heute wie damals zahlreiche Fans. Die Remakes beinhalten allen Content der Originale inklusive der ikonischen Musik und werden technisch in die aktuelle Zeit geholt. Auch Online-Features halten Einzug.

NÄCHSTE WAHNSINNSAUKTION!

Zufällig 150.000 Dollar übrig? Dann könnte dieses Angebot etwas für euch sein.

Zum wiederholten Male steht bei einem Online-Auktionshaus eine Nintendo-Rarität für eine irrsinnige Summe zum Verkauf – wie erst vor Kurzem bei einem der wohl letzten existierenden Prototypen der Nintendo Playstation aus den Neunzigern. Diesmal geht es um ein noch etwas älteres Stück Nintendo-Geschichte, nämlich ein NES-Modul, das speziell für die Nintendo World Championships 1999 produziert wurde. Rund 150.000 US-Dollar möchte der Anbieter dafür haben. Die Nintendo World Championships waren Wettkämpfe, die von Nintendo selbst veranstaltet wurden. Laut Schätzungen von Experten befinden sich nicht viel mehr als 100 der Cartridges im Umlauf, die seinerzeit extra für die Turniere produziert wurden.

BAYONETTA 3 WEITER IN ARBEIT

Es wird weiter hart am Spiel gearbeitet, sagt Platinum Games.

Bereits im Dezember 2017 kündigte Platinum Games offiziell Bayonetta 3 an, das Spiel soll exklusiv für die Switch erscheinen und auch von Nintendo herausgegeben werden. Seitdem allerdings … ist nicht viel passiert. Hier und da wurde am Rande und ohne große Öffentlichkeit mal erwähnt, dass das Studio noch am Spiel arbeitet, aber zuletzt schlich sich vermehrt das Gefühl ein, Bayonetta 3 könnte womöglich gecancelt worden sein. Hideki Kamiya von Platinum Games verriet nun aber: Keine Sorge, ja, es wird weiter hart an dem Spiel gearbeitet! Bedenken sind damit also vom Tisch. Wann genau der Actiontitel allerdings veröffentlicht werden soll, ist weiterhin völlig unklar, genauso wie viele weitere Details.

CAPTAIN TSUBASA KOMMT IM AUGUST

Das Anime-Fußball-Videospiel hat nun ein konkretes Releasedatum im Sommer.

Anfang des Jahres kündigte Bandai Namco die Veröffentlichung von Captain Tsubasa: Rise of New Champions an. Dabei handelt es sich um die Videospielvariante einer beliebten Anime-Serie rund um das Thema Fußball. Ein konkretes Releasedatum gab es zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht. Das hat sich nun geändert, denn Bandai Namco verkündete Ende Mai, dass das Game für die Switch (und andere Plattformen) am 28. August 2020 erscheinen soll, also bereits in wenigen Monaten. Ein neuer Trailer zum Game, der einige Features vorstellt, wurde ebenfalls gezeigt. Außerdem: die drei speziellen Versionen mit allerlei Goodies. Captain Tsubasa: Rise of New Champions erscheint nämlich als Collector's Edition, Champions Edition sowie Legends Edition. Am spannendsten ist wohl Letztere, denn diese spezielle Variante wechselt für irrsinnige knapp 2.000 Euro den Besitzer. Dafür beinhaltet das Paket neben typischem Merchandise wie einem T-Shirt, Stickern und Ähnlichem auch einen kompletten Tischkicker im Stil von Captain Tsubasa. Die anderen beiden speziellen Editionen sind zwar eine ganz Ecke günstiger als die Legends Edition, geizen aber ebenfalls nicht mit allerlei netten Dreingaben für Hardcorefans.

SKATEBIRD VERSCHOBEN

Dieses Jahr wird es doch nichts mehr mit dem charmanten Indiespiel für die Switch.

In einer speziellen Nintendopräsentation zu Indie-Spielen, der sogenannten Indie World, wurde im vergangenen September das charmant anmutende Skatebird vorgestellt. Wie schon der Name vermuten lässt, spielt ihr dabei einen kleinen Vogel auf einem Skateboard. Eigentlich sollte der Titel bereits dieses Jahr für die Switch erscheinen. Daraus wird nun aber leider nichts, denn der Release wurde auf 2021 verschoben. Der Grund: Es ist noch einiges an Arbeit notwendig, um das Spiel fertigzustellen, sagt der Entwickler. So fehlen beispielsweise noch der Story- und ein Ein-Tasten-Modus. Finanziell soll das aber kein Problem sein, da die Verantwortlichen von Glass Bottom Games genug finanzielle Mittel über Kickstarter sowie von Investoren eingesammelt haben.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1361: „Der schleichende Schatten“ Ninjara aus ARMS war im ersten Trailer des Spiels noch unter der Bezeichnung „der flinke Ninja“ bekannt.

1362: Papagei Squawks war zwar auch für das erste Donkey Kong Country schon angedacht, jedoch nicht als Papagei. Er war zunächst als Eule geplant und hieß damals noch Hooter.

1363: In Japan ist die Spieleserie Earthbound unter dem Namen „Mother“ bekannt. Benannt wurde sie nach dem berühmten John-Lennon-Song gleichen Namens, da der Serienschöpfer Shigesato Itoi ein großer Fan des Lieds ist.

1364: Serienheld Captain Falcon ist zwar seit dem ersten F-Zero Teil der Reihe, ganz strenggenommen aber gar nicht im ersten Ableger vertreten. Im Spiel selbst ist er nämlich kein einziges Mal zu sehen, nur auf der Spieleverpackung und der Spieleanleitung. Dasselbe gilt übrigens auch für die anderen drei Originalfahrer Samurai Goroh, Pico und Dr. Stewart.

1365: Der interne Arbeitstitel zu Fire Emblem Fates lautete schlicht „Fire Emblem 3DS 2“. Der eigentliche Plan war es zudem, dass alle drei Geschichten als einzelne Handelsversionen zeitgleich veröffentlicht werden. Stattdessen erschienen die verschiedenen Spiele mit den Untertiteln „Herrschaft“ und „Vermächtnis“ gleichzeitig, „Offenbarung“ hingegen erst zwei Wochen später ausschließlich als Download.

1366: In Deutschland erschienen die Game&Watch-Handhelds hauptsächlich unter dem Namen „tric0tronic“ und wurden von einem deutschen Distributor namens Bienengraeber vertrieben. Deshalb wurden besonders zu Beginn die Spiele mit deutschen Namen versehen. So wurde aus „Lion“ etwa „Der Löwe ist los!“, aus „Octopus“ ein „Schnapp’ den Schatz!“ oder aus „Fireman“ „Rettung im Sprungtuch“.

1367: Stirbt Engelsknabe Pit in Kid Icarus Uprising den Heldentod, so kann man auf dem Game-Over-Screen durch Gedrückthalten vom Steuerkreuz unten einen geheimen Bildschirm erscheinen lassen. Dort befinden sich Berge von Pixel-Herzen und der Sensenmann Schnitter.

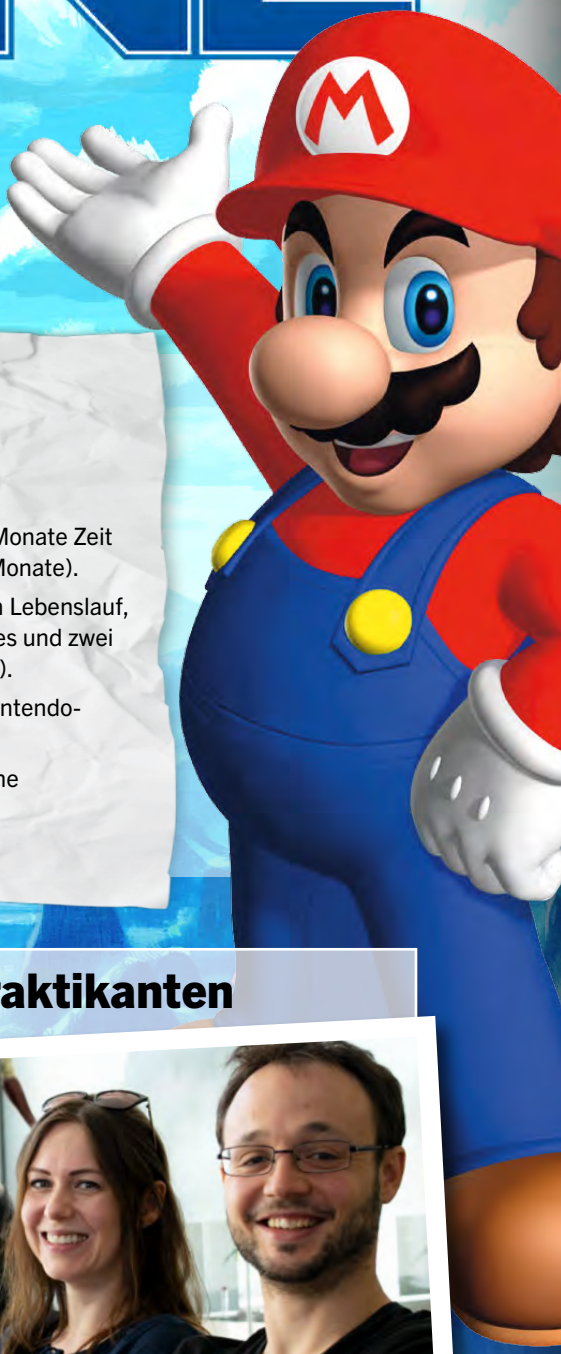
1368: Einer der Namensvorschläge, um den Wonneknödel Kirby zu benennen und dabei nicht nur auf den japanischen Markt zugeschnitten zu sein, lautete „Gasper“. Letzten Endes wurde Kirby aber nach dem Anwalt John Kirby benannt, der Nintendo in der Vergangenheit einen Sieg gegen Universal Pictures im Streit um Donkey Kong gegen King Kong bescherte.

1369: Gumba als Anfänger-Gegner in den Mario-Spielen wurde erst ganz zum Ende der Entwicklungszeit von Super Mario Bros. in das Spiel gebracht, da man die Koopas mit der Panzer-Mechanik als zu kompliziert empfand. Übrigens sind Gumbas an japanische Shiitakepilze angelehnt und gelten als Verräter des Pilzkönigreichs.

1370: Tomodachi Life ist eigentlich der zweite Teil einer Reihe. In Japan erschien schon 2009 der Vorgänger Tomodachi Collection für den Nintendo DS. Kurios: Während der DS-Erstling mit 60 Bildern pro Sekunde läuft, schafft der leistungsfähigere Nachfolger nur auf 30 FPS.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

IN ZEITEN VON CORONA

Die Welt ist anders als noch vor wenigen Monaten. Was das Coronavirus im Zusammenhang mit Nintendo bedeutet, ergründen wir in unserem Überblick.

Alle wollen sie, wenige kriegen sie: Das Standard-Modell der Switch ist vielerorts durch Lieferengpässe nur schwer zu bekommen.

Der Kampf gegen das Coronavirus SARS-CoV-2 ist noch nicht gewonnen. Zwar liegen die täglichen Neuinfektionszahlen in Deutschland zum Zeitpunkt der Heftabgabe bei „nur“ noch etwa 500 pro Tag, doch ohne zugelassenen Impfstoff und angesichts des Mutationspotenzials des Erregers bleibt die Krankheit nach wie vor gefährlich. Schon in den ersten Tagen der Ausgangsbeschränkungen war klar: Dies ist eine Situation, mit der die moderne Welt in dieser Form noch nicht konfrontiert war. Die Auswirkungen waren und sind für jeden spürbar, in diesem Artikel aber wollen wir uns auf das Thema Videospielwelt und Corona konzentrieren. Was hat die Pandemie mit dem Markt und der Branche, insbesondere mit Nintendo angestellt? Einen Schlussstrich und ein endgültiges Fazit zu ziehen, ist natürlich noch unmöglich, aber schon jetzt lässt sich einiges aus den Geschehnissen ablesen. Fangen wir also an!

Die Branche profitiert?

Ein erster Blick auf die Zahlen zeichnet zunächst ein positives Bild – zumindest bezogen auf den erwirtschafteten Gewinn. Das Marktforschungsinstitut NPD Group analysiert monatlich die Trends der Videospielbranche in den USA. Und der März 2020 generierte 35% mehr Umsatz als der gleiche Monat im Vorjahr, nämlich circa 1,6 Milliarden US-Dollar. Darunter fallen plattformübergreifend sowohl Hardware- und Software- als auch Retail- und Digitalkäufe. Ein Titel, der anscheinend wie kein anderer von den vielerorts Anfang März verordneten Ausgangssperren profitiert hat, ist Animal Crossing: New Horizons. Auch in der N-ZONE attestierten wir der Simulation im Test eine hervorragende Eignung, um der plötzlich so ungewissen Realität zu entfliehen. Das große Interesse der Spieler am Titel schlug sich dabei auch in der Switch-Nachfrage nieder: Schon Ende März war es an einigen Orten der Welt, darunter in den USA, in Deutschland und Japan, schwierig, eine Switch zu ergattern. Jedenfalls zum empfohlenen Verkaufspreis – private Anbieter nutzten die Chance, um mit zahlungswilligen Spielern Geld zu machen. Auch daran war die Pandemie schuld. Als hier noch niemand dachte, dass sich die Lungenkrankheit zu einem Problem dieses Ausmaßes mausern würde, waren Teile Chinas bereits unter Quarantäne. Von dort allerdings beziehen die Fabriken in Vietnam, die Switch-Konsolen für den amerikanischen und europäischen Markt fertigen, ihre Komponenten. Auch die Produktion in Japan hatte bereits im Februar mit der Knappheit zu kämpfen, als dort die Switch im Animal-Crossing-Design für das Bundle von den Fließbändern lief. Die massive Nachfrage von Spiel und Konsole führte in Fernost sogar dazu, dass Animal Crossing: New Leaf plötzlich ungemein an Wert gewann. Das Spiel für den 3DS wechselt gebraucht teilweise für umgerechnet circa 70 Euro den Besitzer, Tendenz steigend. Die Switch-Knappheit tut sogar dem eigentlich schon toten Handheld 3DS gut. Das Gerät war in Japan für umgerechnet etwa 70 Euro zu haben, bis Corona die Switch-Versorgung lahmlegte. Zwischendurch verdoppelte sich dort der Preis für einen 3DS.

Aufschwung am Gebrauchtspielemarkt: Das uralte Wii Fit ist im Preis gestiegen, da die Menschen im Homeoffice oder in Quarantäne spielerisch fit bleiben wollen.

Das Studio Rare teilte auf Twitter einen kurzen Clip, in dem Banjo und Kazooie die Botschaft stay home („bleibt daheim“) buchstabieren.

Die Switch im Animal-Crossing-Design war vor allem in Japan rasend schnell ausverkauft, die Chance (!), eine Konsole zu erstehen, wurde zum Teil ausgelost.

Heile Welt in Animal Crossing: New Horizons – die niedliche Lebenssimulation half anscheinend vielen über die Ausgangsbeschränkungen hinweg.

Switch-Knappheit das ganze Jahr?

Nintendo selbst entschuldigte sich und versprach Mitte April prompt, dass fleißig Switch-Nachschub produziert würde, sodass die Durststrecke bald durchgestanden sei. Zwar tröpfelt seitdem immer wieder mal neue Ware ein, allerdings läuft die Fertigung nach wie vor nicht so reibungslos wie vor der Pandemie, trotz Lockerungen in China. Analysten prophezeien gar, dass Käufer die Knappheit später im Jahr noch deutlicher spüren werden, da die Lager durch die aktuell hohe Nachfrage nicht aufgefüllt werden können – und wenn dann die Weihnachts-Shopping-Saison beginnt, gibt es keine Vorräte. Bis klar ist, ob diese Einschätzung der Wahrheit entspricht, werden noch Monate vergehen. Nintendo selbst hat in seiner Prognose für das Geschäftsjahr 2020 die Nachschub-Problematik jedenfalls eingerechnet und erwartet, dass die Switch-Verkäufe im Vergleich zum Vorjahr um 9,6% sinken. Und das, obwohl gefühlt gerade jeder die Nintendo-Konsole kaufen möchte. Allerdings: Die Switch Lite ist von den Lieferproblemen weitaus weniger betroffen. Was jeder haben möchte, ist das Standardmodell von Nintendos Hybridkonsole.

Warten auf die Switch

Dass vielerorts die Fließbänder stillstanden oder -stehen, schlägt sich aber nicht nur negativ auf die Verkaufszahlen der Switch nieder. In den USA schloss Nintendo of America die Reparaturzentren wegen der gesetzlichen Einschränkungen zur Verhinderung der Ausbreitung von Corona. Nachdem nun, Ende Mai, in einigen Bundesstaaten die Einschränkungen aufgehoben wurden, nahmen und nehmen die Angestellten dort wieder die Arbeit auf und priorisieren nun zunächst die Hardware, die vor dem Ausbruch der Krankheit eingeschickt wurde. Der berüchtigte Joy-Con-Drift gehört zu den Problemen, die in den Reparaturzentren korrigiert werden. Es gibt in Zeiten einer globalen Pandemie schlimmere Schicksale, als auf die geliebte Heimkonsole verzichten zu müssen, angesichts von Ausgangssperren, Quarantäne und Homeoffice erfuhr das Gaming-Hobby aber einen messbaren Zulauf. Das bereits angeführte Animal Crossing: New Horizons ist das Nintendo-Spiel, das am häufigsten digital verkauft wurde und den größten digitalen Umsatz hat es auch erwirtschaftet. Weltweit 3,6 Millionen Mal entschieden sich Spieler im April für den Kauf der Simulation – und das nur im Online-Shop, die Retail-Fassungen kommen noch obendrauf. Wenn

„Analysten prophezeien, dass Käufer die Switch-Knappheit später im Jahr noch deutlicher spüren werden, da Lager nicht gefüllt werden können.“

Auch mit Ring Fit Adventure kann man daheim fit bleiben oder werden. Doch schon vor der Pandemie war die Nachfrage höher als das Angebot.

die Switch-Lieferungen nicht stocken würden, wären die Zahlen vermutlich noch eindrucksvoller ausgefallen. Die Belebung des Digitalgeschäfts ist aber auch auf anderen Plattformen und bei anderen Spielen sichtbar. Die Vertriebsplattform Steam auf dem PC etwa registrierte Ende März 2020 insgesamt 23,5 Millionen aktive Nutzer und 7,25 Millionen Spieler, die gleichzeitig online zockten – beides Rekordzahlen. Beim Online-Dienst Xbox Live sorgte die Menge an Zugriffen für kurzzeitige Ausfälle des Netzwerks, infolgedessen wurden die Kapazitäten der Server erhöht.

Ein Spiel, das bereits vor der Pandemie immer wieder ausverkauft war, ist Ring Fit Adventure, eine Mischung aus Rollenspiel und Fitness-Software. Zum Zeitpunkt der Drucklegung war der Titel auf Amazon beispielsweise immer noch nicht zu haben, lediglich zu einem überhöhten Preis (bis zu dreimal so viel wie empfohlen) bei Drittanbietern. Andere Händler haben Ring Fit Adventure zwar zum regulären Preis von etwa 90 Euro im Angebot, weisen aber darauf hin, dass die Lieferung erst Ende Juni erfolgen wird. Die erhöhte Nachfrage ist nicht verwunderlich, denn die Fitnessstudios waren lange geschlossen und auch andere sportliche Betätigungen im Freien waren Einschränkungen unterworfen. Auch die Weltgesundheitsorganisation WHO empfahl auf Social-Media-Kanälen verschiedene Wege, um in den eigenen vier Wänden fit zu bleiben. Ein Punkt dabei war der Vorschlag, Fitness-Videospiele zu nutzen. Ein Nebeneffekt: Das schon recht betagte Wii Sports stieg plötzlich im Preis! Die Webseite Pricecharting, die Preisentwicklungen auf Plattformen wie Ebay, Amazon und andere Händler verfolgt, verzeichnete einen Anstieg vom Verkaufswert von etwa zehn US-Dollar Anfang des Jahres bis hin zu beinahe 30 US-Dollar Ende April. Ob dies mit der Krise zusammenhängt, ist nicht nachgewiesen, aber sehr wahrscheinlich.

Keine Messen dieses Jahr

Die drei großen Messen der Videospielbranche, die E3, die Gamescom und die Tokyo Game Show, fallen dieses Jahr in ihrer regulären Form aus. Auf Nintendo und die Fans hat das weniger Auswirkungen als auf andere Publisher, setzte das japanische Unternehmen doch ohnehin seit einiger Zeit auf die Ankündigungen in Livestreams, statt große Bühnenshows im Rahmen einer Messe zu schmeißen. Jedoch fällt damit für Liebhaber und Redakteure die Möglichkeit weg, an den Ständen und bei Hands-on-Terminen Titel selbst auszuprobieren. Die Treehouse-Livestreams, bei denen Nintendo Titel aus dem eigenen Portfolio vorspielt, werden aber höchstwahrscheinlich dennoch stattfinden, nur in welchem Rahmen und wann, das ist noch ungewiss. Während die E3 komplett pausiert und erst 2021 wieder steigt, bemüht sich das Team hinter der Gamescom, ein digitales Alternativprogramm mit Live-Berichterstattung und -Streams auf die Beine zu stellen. Die Tokyo Game Show im September verfährt ähnlich und arbeitet an einem Online-Konzept.

gamescom now

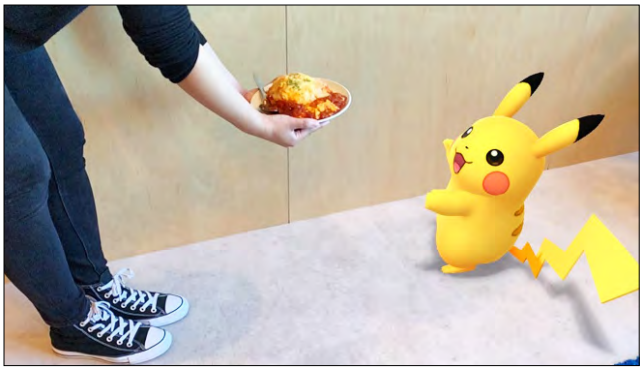
Die gamescom findet dieses Jahr unter dem Motto „gamescom now" rein digital statt. Welche Publisher dieses Angebot wahrnehmen, wird sich noch zeigen.

Unterbrochene Arbeit

Aber nicht nur auf die Hardware, die Verkäufe und die Präsentation der neuen Spiele hat Corona Auswirkungen, sondern natürlich auch auf die Entwicklung von neuer Software. Man könnte meinen, dass es der modernen Videospielbranche ein Leichtes sei, Mitarbeiter ins Homeoffice zu schicken. Allerdings sind dabei mehrere Faktoren zu berücksichtigen. Zum einen muss bei einigen Firmen zunächst die Infrastruktur geschaffen werden, also Möglichkeiten zum Fernzugriff auf den Rechner am Arbeitsplatz oder die Versorgung mit der nötigen Software und Hardware am PC im eigenen Heim. Hier spielt hinein, dass große Projekte sensibles Gut sind – bei schlecht geschützten Privatrechnern oder

Ein weiterer Titel, der für Bewegung im Heimbüro-Alltag sorgt, ist Just Dance 2020. Viele Fitness- und Tanzspiele sind nur auf Nintendo-Plattformen erhältlich.

The Outer Worlds sollte eigentlich schon früher erscheinen, wurde aber auf Anfang Juni verschoben, da die Pandemie die Arbeit am Port erschwerte.



Ein Kumpel-Pokémon (hier Pikachu) erledigt in Pokémon Go für euch seit dem Update die Laufarbeit und geht eigenständig zu Pokéstops.

Neben vielen Änderungen am Spielprinzip des AR-Handyspiels fanden und finden auch Events in Pokémon Go nun in den eigenen vier Wänden statt.

Kommunikationswegen über das Netz besteht die Gefahr, dass Informationen abgeschöpft und veröffentlicht werden. Masahiro Sakurai, der Kopf hinter Super Smash Bros. Ultimate, erläuterte auf Twitter, dass auch er und sein Team von zu Hause aus arbeiten, obschon dies wegen der erforderlichen Sicherheitsvorkehrungen zur Geheimhaltung ein komplexes Unterfangen sei. Ebenfalls zu bedenken: Mitarbeiter mit Kindern, die wegen geschlossener Betreuungsstätten und Schulen ihren Nachwuchs tagsüber beschäftigen müssen, können de facto nicht so produktiv sein wie üblich. Zu guter Letzt belastet die Corona-Pandemie Studios natürlich auch durch konkrete Infektionen. Gerade bei kleineren Teams ist es schmerzhaft, auf ein Mitglied oder mehr mindestens zwei Wochen verzichten zu müssen, und das ist noch das beste Szenario, bei dem keine weiteren gesundheitlichen Komplikationen bei den Betroffenen auftreten. Wenn die Abläufe in einem Studio nicht mehr reibungslos funktionieren, kann das schnell zu finanziellen Engpässen, versäumten Deadlines und weiteren Problemen führen.

Nicht jedes Studio veröffentlicht Informationen, ob Corona-Erkrankungen im Team aufgetreten sind. Der japanische Entwickler und Publisher Capcom in Osaka bestätigte Anfang April, dass sich ein Mitarbeiter im Studio infiziert hat, auch bei den Pokémon-Entwicklern Game Freak gab es einen Fall, genauso bei Nintendo of America. Zum Schutz der Mitarbeiter und zur Vermeidung der weiteren Ausbreitung und natürlich infolge von Empfehlungen der Gesundheitsämter wechselten viele Angestellte ab Mitte März ins Homeoffice. Gar nicht – auch nicht von daheim aus – gearbeitet wurde von Anfang April bis Anfang Mai hingegen bei der japanischen Stelle zur Alterseinstufung von Videospielen. CERO (Computer Entertainment Rating Agency) entscheidet darüber, ab welchem Alter Spiele für das Publikum geeignet sind. In Deutschland und in den USA (dort ist das ESBR zuständig) erfolgte die Freigabe von Spielen auch während der Ausgangsbeschränkungen. Da in Japan kein Switch-Titel ohne Einstufung von CERO im Handel erscheinen darf, wird dies vermutlich zu Verschiebungen führen, allerdings erst in ein bis zwei Monaten, da Spiele üblicherweise schon Wochen vor dem Release zur Prüfung vorgelegt werden. Xenoblade Chronicles: Definitive Edition etwa, das am 29. Mai weltweit erschienen ist, hat die Einstufung noch erhalten und kam wie geplant auf den Markt.

Nicht nur deshalb rechnen wir innerhalb der nächsten Zeit mit Verschiebungen diverser Titel, eventuell auch wichtiger Nintendo-Spiele. Große Namen sind zwar bislang nicht – jedenfalls so weit offiziell bekannt – in Rückzug geraten, aber bei kleineren Titeln zeigen sich schon die Auswirkungen der Corona-Pandemie. Star Wars Episode 1: Racer zum Beispiel kam nicht am 12. Mai 2020 auf den Markt. Entwickler Aspyr begründete die Verschiebung auf einen bislang unbekannten Zeitpunkt mit den Herausforderungen der Arbeit im Homeoffice. Ähnlich die Aussage von Entwickler Gungho zum Spiel Ninjala, das statt Ende Mai nun Ende Juni veröffentlicht wird. Das Testen und Finalisieren des Titels sei einfach deutlich aufwendiger, wenn sich das Team nicht gemeinsam in einem Raum aufhalten kann, ließ der offizielle Twitter-Account des Action-Games verlauten. The Outer Worlds verspätete sich aus dem gleichen Grund: Im Homeoffice konnte das mit der Portierung beauftragte Studio nicht so effektiv arbeiten wie üblich. Wie viele weitere Spiele von der Planung abweichen, lässt sich momentan noch nicht abschätzen.

Die Anime-Spin-off-Serie zu Pokémon auf Youtube mit dem Titel Zwielichtschwingen pausiert momentan wegen Corona.

Pokémon in Krisenzeiten?

Dass das Studio Game Freaks eine Corona-Infektion zu vermelden hatte, ist nicht die einzige Neuigkeit im Zusammehang mit Pokémon und der Lungenkrankheit. Mitte April erschien ein Update für Pokémon Go, das dafür sorgte, dass wilde Monster in der näheren Umgebung erscheinen, man also keine weiten Strecken mehr zurücklegen muss, um neue Teammitglieder zu fangen. Auch Eier lassen sich doppelt so schnell ausbrüten. An Raids in der Nähe

Mastermind Sakurai und sein Team arbeiten an den neuen Inhalten von Super Smash Bros. Ultimate seit geraumer Zeit im Homeoffice.

> *„Ein abruptes Ende der Corona-Pandemie ist nicht in Sicht, in vielen Ländern werden die Maßnahmen erst nach und nach gelockert."*

können Spieler nun auch zu Hause teilnehmen, allerdings ist dafür ein besonderer Fern-Raid-Pass gegen den Einsatz von In-Game-Währung nötig. Tägliche Feldforschungen und Community Days vom Sofa aus sind wegen der Corona-Pandemie ebenfalls ins Spiel gekommen. Für das Team hinter der extrem erfolgreichen AR-App war der Umgang mit der Krankheit eine große Herausforderung, wie der Geschäftsführer von Niantic in einem Interview Mitte Mai verriet. So habe man nicht nur die Strukturen für das Homeoffice schaffen, sondern auch das Spielkonzept grundlegend umarbeiten müssen. Auf die schnelle Umsetzung der Änderungen sei man aber sehr stolz. Wirft man einen Blick auf die Zahlen, so hat Niantic offensichtlich viel richtig gemacht beim Umkrempeln des Spielprinzips. Nachdem das Update live ging, stiegen die Ausgaben der Spieler für In-Game-Käufe im Vergleich zur Vorwoche um etwa 68%. Die Arbeit an den Erweiterungen von Pokémon Schwert und Schild scheint indes reibungslos zu laufen, der erste Teil erscheint im Juni. Auf jeden Fall gibt es Verschiebungen, was Serie und Filme betrifft. Pokémon the Movie: Coco sollte am 10. Juli in Japan anlaufen, der Termin wurde gecancelt, wann der Streifen nun in die Kinos kommt, ist unbekannt. The Pokémon Company teilte außerdem mit, dass sich die fünfte Episode des Anime-Spin-off Pokémon: Zwielichtschwingen, verfügbar auf Youtube, verspäten wird. Eine Entschädigung gibt es für Fans: Auf der offiziellen Pokémon-Webseite stehen alle bislang veröffentlichten 13 Pokémon-Kinofilme gratis zum Anschauen zur Verfügung.

Neue Normalität?

Wie wird es weitergehen? Ein abruptes Ende der Pandemie ist nicht in Sicht, in vielen Ländern werden Maßnahmen momentan erst nach und nach gelockert, eine Normalität wie vor Corona ist vielerorts noch undenkbar. Ob es wirklich einen zweite Infektionswelle geben wird, ob im Winter die Krankheit stärker grassiert, wie die Wirtschaft der einzelnen Länder die Ausnahmesituation wegsteckt, all das wird sich erst noch zeigen. Von all diesen Faktoren hängt auch ab, wie die Videospielbranche reagiert, welche Hersteller und Publisher profitieren, welche den Herausforderungen gewachsen sind und wie sich die Spielelandschaft entwickelt. Immerhin lässt sich mit Blick auf Nintendo feststellen, dass das japanische Unternehmen noch ordentlich dasteht, auch wenn die Engpässe bei der Switch-Produktion schmerzen dürften. Wie es hinter den Kulissen aussieht, wissen wir zwar derzeit nicht, aber wir bleiben dran und verfolgen natürlich, wie sich die Branche angesichts von Corona weiterentwickelt.

Katharina Pache

Das kleine Team um das Action-Spiel Ninjala musste den Release des Switch-Titels wegen der Corona-Pandemie auf ungewisse Zeit verschieben.

Skandal um Mama

DAS MYSTERIUM HINTER DEM KOCHSPIEL COOKSTAR

Cooking Mama: Cookstar verschwindet nur Stunden nach der Veröffentlichung wieder aus Nintendos eShop. Warum? Eine Geschichte rund um anonyme Quellen, Kryptowährung und Missverständnisse.

Obwohl die Serie Cooking Mama sich hauptsächlich dem Zubereiten von Speisen widmet, sind ihr Kontroversen nicht ganz unbekannt. Aufmerksamkeit erlangte die Reihe außerhalb ihrer Casual-Zielgruppe Ende der 2000er-Jahre durch Kritik der Tierrechtsorganisation Peta. Fleischkonsum und Tierleid würden in der Reihe verharmlost, so das Urteil der Organisation. Peta programmierte als Antwort auf Cooking Mama eine unautorisierte Version des Titels, die den einprägsamen Namen Cooking Mama: Mama kills Animals trägt, noch heute auf der entsprechenden Homepage spielbar ist und die vom Verzehr und der Zubereitung von Fleisch abschrecken soll. Der (damalige) nordamerikanische Publisher der Serie, Majesco, kündigte im Gegenzug an, im nächsten Teil die Menge an vegetarischen Gerichten stark zu erhöhen. Das war es bislang aber auch schon an „Skandalen“ rund um die niedlich-bunte Geschicklichkeitsspielesammlung. Zumindest bis zum Frühjahr 2020.

Vermisst: Mama

Cooking Mama ist keine Serie, bei der die ganze Zockergemeinde nervös mit den Hufen scharrt, bis endlich ein neuer Teil angekündigt wird oder erscheint. Dennoch haben die Spiele ihre Fans und die freuten sich zuletzt auf Cooking Mama: Cookstar. Aber von vorne: Der Grundstein der niedlichen Reihe wurde 2006 in Japan gelegt. Programmiert wurde das Debüt auf dem DS von Office Create. Es kam nicht nur sehr gut bei den Spielern an, sondern wurde auch von Kritikern gelobt. Das kleine Team hatte bis zu diesem Zeitpunkt kein auch nur ansatzweise ähnlich erfolgreiches Produkt geschaffen, weshalb man sich stolz dazu entschied, den Namen des Studios zu ändern. Seitdem heißt Office Create offiziell Cooking Mama Limited, aber auch der alte Name ist noch im Gebrauch. Solange der DS florierte, gehörte Cooking Mama fest ins Repertoire des Handhelds mit dem Doppelbildschirm: Kein Wunder, nutzt das Spielprinzip mit dem Hacken, Schneiden und Rühren beim Kochen perfekt die Touchscreen-Steuerung! Dass auch die Wii und der 3DS in den Genuss von Fortsetzungen und Spin-offs kamen, ist wenig verwunderlich. Die Mama-Masche lief bis 2011 hervorragend mit jeweils zwei Spielen pro Jahr. 2012 erschien kein Spiel der Reihe, dann jeweils eine Fortsetzung 2013 und 2014. Seitdem wurde allerdings mit Cooking Mama: Sweet Shop (3DS, 2017) nur ein einziger Titel veröffentlicht und so manch einer wunderte sich: Was ist eigentlich mit der Mama-Reihe los?

Mama’s coming home

Im August 2019 schienen sich die Sorgen der Fans endlich zu zerstreuen. Cooking Mama: Cookstar wurde angekündigt, damals noch unter dem Titel Cooking Mama: Coming Home to Mama. Und nicht nur Switch-Fans sollten auf ihre Kosten kommen, sondern auch Playstation-Spieler! Eine unerwartete Neuerung, war die Rei-

Eine Besonderheit von Cookstar ist das sogenannte Einhorn-Essen: Das sind Speisen mit Regenbogenfärbung, wie dieser merkwürdige Brotbelag.

he doch seit ihrer Geburt auf Nintendo-Plattformen beheimatet und abgesehen davon höchstens noch auf Mobile-Geräten vertreten. Außerdem laut Ankündigung an Bord: ein Koop-Modus, die Möglichkeit, Fotos der Gerichte auf In-Game-Social-Media zu teilen und ein vegetarischer Modus, bei dem keine Fleischprodukte zum Kochen verwendet werden. Nicht nur der Organisation Peta schmeckten die Eindrücke des neuen Teils der Reihe!

Danach vergingen Monate, ohne dass neue Informationen zu Cooking Mama an die Öffentlichkeit drangen. Erscheinen sollte das Spiel im Frühjahr 2020, doch urplötzlich stand es, ohne Ankündigung, ohne Berichterstattung, Ende März einfach so zum Kauf im Nintendo eShop bereit (nicht im Playstation Store, wohlgemerkt). Wenige Stunden später wurde es wortlos entfernt, genau wie die dazu passende Infoseite im Shop. Nicht nur dieser Umstand verwirrte die Spieler, eine unglaublich klingende Verschwörungstheorie machte sich urplötzlich breit: Angeblich sei im Code ein Programm versteckt, das ungenutzte Rechenleistung der Konsole zum Ausführen von Blockchains und damit zum Schürfen von Kryptowährung (wie zum Beispiel Bitcoin) nutzt! Ein Teil der wenigen Nutzer, die das Spiel kaufen und herunterladen konnten, berichteten, dass die Switch ungewöhnlich heiß beim Spielen würde und viel Akku verbrauche. Etwa, weil im Hintergrund Schürfprozesse laufen? Diese Gerüchte verbreiteten sich wie ein Lauffeuer, die Entwickler 1stPlayable stritten die Nutzung von Blockchain-Technologie kurz darauf auf Twitter ab.

Kein Schürfen, kein Plan

Dass es überhaupt zu diesen Gerüchten kam, liegt an der Kommunikation des Publishers von Cooking Mama: Cookstar. Planet Entertainment verwies in einer Pressemitteilung zur Ankündigung des Spiels im August 2019 darauf, Blockchain-Technologie in das Spiel integrieren zu wollen. Erst Anfang April stellte der Publisher klar, was damit gemeint war: Man habe Überlegungen angestellt, diese Technologie zu nutzen, um das Handeln zwischen Spielern zu ermöglichen. In den Code gewandert sei das aber nie und von Kryptowährung gäbe es keine Spur in Cooking Mama. Findige Programmierer wollten sich lieber selbst davon überzeugen, nahmen den Code des Spiels auseinander und konnten bestätigen: kein Blockchain in Cooking Mama. Als Sahnehäubchen äußerte sich daraufhin ein angeblicher Mitarbeiter des Entwicklerteams gegenüber der Webseite Screenrant anonym zu den Vorwürfen. Er

Da dachte sich noch niemand etwas dabei: Eine übliche Grafik zur Ankündigung eines Spiels, mit Release-Zeitraum, Preis und Angaben zur Plattform.

Spielerisch ist Cooking Mama: Cookstar eher halbgar als gut abgeschmeckt. Den Inhabern der Marke jedenfalls hat das Spiel ganz und gar nicht gemundet.

Die Gerüchte sprießen: Im Netz spricht sich herum, dass Cookstar im Hintergrund Kryptowährung schürft. Jedoch: Dies entspricht nicht der Wahrheit.

redete nicht um den heißen Brei herum und erklärte den Skandal mit Unwissen und Inkompetenz seitens Publisher und Studio: „Die Aussagen zu Kryptowährung waren nur Phrasendrescherei. Der Leiter von Planet Entertainment weiß sehr wenig über solche Sachen … er hat nur Schlagworte verwendet, um potenzielle Investoren zu finden, die auf diesen Kram stehen. Bezüglich der Abstürze / Überhitzung: Das kommt von der verwendeten Unity-Engine. Und davon, dass es für viele Mitarbeiter das erste Spiel überhaupt war … es ist vielleicht nicht das beste Produkt, aber es kam durch die strengen Prüfungsprozesse von Nintendo und Sony. Es ist unmöglich, Kryptowährungszeug unbemerkt durch diese Tests zu mogeln. Ich bezweifle, dass irgendjemand bei 1P überhaupt in der Lage wäre, so was fertig zu bringen."

Wenn zwei sich streiten

So viel zum Thema Kryptowährung – aber wieso wurde das Spiel denn nun online gestellt, nur um kurz darauf wieder zu verschwinden? Auch dazu hat die anonyme Quelle etwas zu sagen: „Zwischen dem Publisher Planet Entertainment und dem Rechteinhaber Office Create gibt es einen Rechtsstreit. Planet Entertainment hat das Spiel gegen den Willen von Office Create veröffentlicht, die der Meinung waren, es müsse verbessert oder sogar gecancelt werden." Es habe zu wenig Kommunikation gegeben zwischen Publisher und Rechteinhaber, so der Informant. Diese Aussagen des angeblichen Entwicklers wurde am 06. April 2020 auf der Webseite von Screenrant veröffentlicht. Wenige Stunden später postete der Account von Cooking Mama: Cookstar auf Twitter, dass das Verschwinden des Spiels aus dem Shop daran liege, dass die Welt im Moment bekanntermaßen auf dem Kopf stünde und es deshalb einige Verschiebungen gäbe. Also ist das Coronavirus schuld an der Misere? Vermutlich nicht. Sehen wir uns mal Planet Entertainment, die wohl hinter dem Twitter-Account von Cookstar stecken, genauer an.

Wer ist Planet Entertainment?

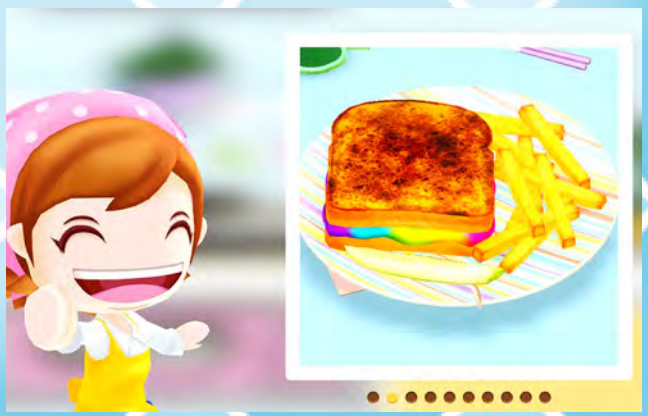
Aktiv ist der Publisher Planet Entertainment seit 2018. In dessen Software-Portfolio ist neben Cooking Mama wohl Cabela's the Hunt: Championship Edition die bekannteste Marke, ansonsten tummeln sich dort Switch-Spiele der Kategorie „ferner liefen" wie Party Arcade oder Snow Motor Racing Freedom. Die News-Sektion der Webseite von Planet Entertainment ist leer, es gibt keine Informationen zum Sitz des Publishers oder Ähnlichem. Beim Jobnetzwerk Linkedin wird man hingegen fündig: Das Privatunternehmen sitzt in Fairfield, Connecticut, hat fünf Mitarbeiter und residiert in einem hübschen Anwesen, das auf Google Maps allerdings eher wie ein Wohnhaus aussieht. Auf Youtube hingegen findet man unter Planet Entertainment das Profil eines Rutschen- und Hüpfburgverleihs. Eine Präsenz auf Twitter hat die Firma auch nicht, stattdessen postete sie ihre offizielle Stellungnahme zu den Streitereien mit den Rechteinhabern auf dem Twitter-Account von Cookstar.

In diesem Statement legte Planet Entertainment (inklusive Tippfehlern) unter anderem dar, dass Planet Entertainment und Studio 1st Playable sich genau an die Vorgaben der Rechteinhaber gehalten und viele Vorschläge von Office Create umgesetzt hätten. Kurz vor der Fertigstellung des Spiels aber sei es zu kreativen Differenzen gekommen. Diese zu beheben, habe sich außerhalb der vertraglichen Vereinbarungen befunden und außerdem den zuvor festgelegten Vorgaben zum Spielprinzip widersprochen. Der Vertrag lege fest, dass Planet Entertainment völlig im Recht ist, das Spiel auch ohne Zustimmung von Office Create zu veröffentlichen.

Einspruch!

Office Create, die Schöpfer von Cooking Mama, sehen das offensichtlich anders. Und aus diesem Grund verschwand das Spiel auch binnen weniger Stunden aus dem eShop: Office Create haben aufgrund der langjährigen Zusammenarbeit gute Kontakte zum

Mama kills Animals hieß die Interpretation der Serie, die von der Tierrechtsorganisation Peta ersonnen wurde. Spielbar ist der Titel nach wie vor online.



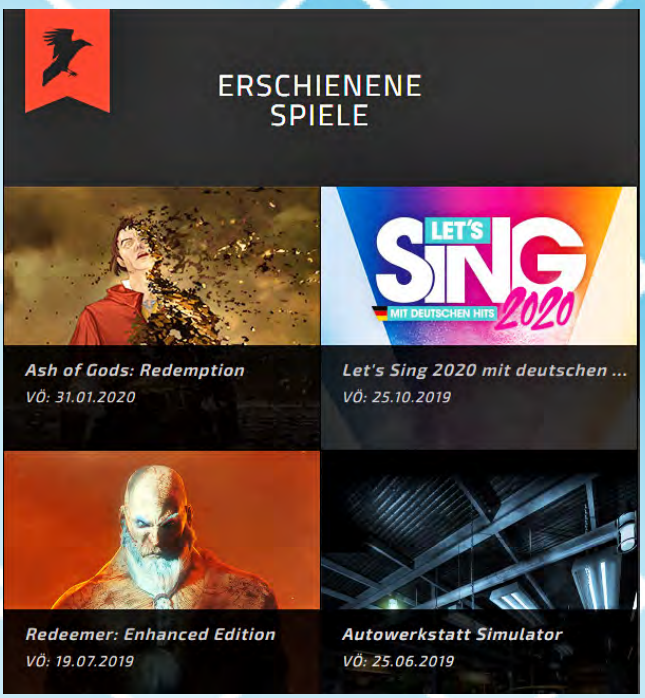
Als neues Feature in Cookstar könnt ihr Fotos eurer Kreationen mit einem Filter versehen und in ein fiktives soziales Netzwerk hochladen.

Obschon ein Packshot existiert, ist nicht klar, ob Cookstar wirklich auf Sonys Playstation 4 erscheinen wird. Eingereicht wurde der Titel wohl.

Publisher- und Entwicklerriesen Nintendo. Der Switch-Konzern kam also prompt der Bitte nach, das Produkt, das Office Create zwar an Planet Entertainment lizenziert hatte, mit dem es aber so unzufrieden war, aus dem Online-Shop zu entfernen, auch die Produktion der Cartridges wurde angeblich eingefroren. Planet Entertainment reagierte darauf, indem es Fans dazu aufrief, das Spiel über deren eigenen Shop als Retail-Fassung zu kaufen. Denn produziert wurden schon einige Chargen der physischen Fassung, weshalb es auch nach wie vor möglich ist, das Spiel bei diversen Anbietern zu bestellen. Vielleicht sind diese Versionen in der Zukunft sogar etwas wert, je nachdem, ob Cooking Mama: Cookstar noch einmal offiziell veröffentlicht wird. Office Create jedenfalls entschied sich, vor Gericht gegen Planet Entertainment vorzugehen, und wie wir wissen, kann das eine ganze Weile dauern. Zu den Details des Zerwürfnisses zwischen Planet Entertainment und den Rechteinhabern hatte die anonyme Quelle auch noch etwas zu sagen: „An einem Punkt kamen die Kunden von Official [sic] Create vorbei, um die Entwicklungsarbeit zu überwachen. Es kam zu einem Streit und man sagte den Kunden, sie sollten heimfahren, wenn sie sich nicht konstruktiv verhalten."

Ergebnis: Schmeckt nicht

Durch die wirre Distribution trudelten Reviews des Spiels erst nach und nach den April über ein. Betrachtet man die Durchschnittswertung von 46% Spielspaß auf Metacritic, legt das den Schluss nahe, dass Office Create zu Recht Verbesserungen am Spiel vor dem Release forderte. Zu meckern gibt es vieles, etwa die schlechte Vertonung, die langweiligen Multiplayerspiele, der öde Einzelspielermodus, die miese Bewegungssteuerung und das Spielprinzip ohne jeden Tiefgang. Die Tester kauften das Spiel in den meisten Fällen selbst, da anscheinend keine Pressemuster versandt wurden. Eher wenig Schuld trifft bei der ganzen Misere wohl die Programmierer. 1P war vermutlich überfordert mit dem Projekt – das Team zeichnet in erster Linie für simple VR-Bilderbuchmärchen, Lernspiele, AR-Apps und ähnliche kleine Projekte verantwortlich. Das Feedback von Office Create war seitens des Publishers Planet Entertainment anscheinend nicht mehr erwünscht und das weitere Investieren von Ressourcen in Cookstar auch nicht. Leidtragende sind auch die Spieler und Fans, die nun eventuell nicht an das Spiel kommen, und selbst wenn sie eine Fassung ergattern, mit der Qualität wohl nicht glücklich sein dürften.



Keine Spur von Cooking Mama auf der offiziellen Webseite von Ravenscourt, dem auf den Grafiken der Packshots angegebenen Publisher.

Bleiben noch zwei Fragen offen: Wie geht es weiter mit Cookstar und was ist nun eigentlich mit der Playstation-Fassung? Der erste Punkt wird erst in den nächsten Monaten geklärt, beim zweiten hingegen ist die Antwort bezeichnend, aber passend zum Verhalten von Planet Entertainment. Eine Veröffentlichung für Sonys PS4 war anscheinend weder mit Office Create abgesprochen noch freigegeben. Das Bild der Spielehülle mit PS4-Logo diente also wohl lediglich dazu, Aufmerksamkeit und Interesse zu wecken. Allerdings sprach der anonyme Entwickler – wenn er denn echt ist – davon, dass das Spiel auch Sony vorgelegt worden sei. Vielleicht wird Cookstar also doch noch irgendwann auf PS4 veröffentlicht, wenn nicht ein Gericht vorher mit einem Urteil klare Fronten schafft. Wir hätten jedenfalls nicht gedacht, dass der x-te Teil einer so harmlosen, durchschnittlichen Serie wie Cooking Mama im Jahre 2020 so viel Aufsehen erregen würde – allerdings läuft 2020 allgemein nicht so, wie es sich die meisten von uns wohl vorgestellt hätten. **Katharina Pache**

Zwischen den Nischentiteln von Planet Entertainment sticht Cooking Mama: Cookstar heraus. Dies ist ein Screenshot der Webseite des Publishers.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen: Available on the App Store | JETZT BEI Google Play

Hier bitte keine Flachwitze, denn die sind dünn wie Papier. Wer nicht will, dass er zusammengefaltet wird, der reißt sich jetzt zusammen und nimmt ein Blatt vor den Mund! Es tut uns leid.

Corona verändert die Welt und offenbar auch die Art und Weise, wie Nintendo die hauseigenen Spiele enthüllt. Anstatt im Rahmen einer neuen Ausgabe des Videoformats Nintendo Direct, dessen Zukunft angesichts nicht vorhersehbarer Produktionsverschiebungen in der Schwebe ist, scheint der Mario-Konzern nun ganz klassisch auf Einzeltrailer zu setzen. Diesen Schluss legt zumindest die Ankündigung von Paper Mario: The Origami King nahe. Einen durchaus wichtigen neuen Titel wie diesen quasi zwischen Tür und Angel mit der Welt zu teilen, das gab es in den letzten Jahren kaum. Und da ist er auch schon fast – bei Release dieser N-ZONE-Ausgabe sind es nur noch knapp vier Wochen, bis wir uns selbst ins Papier-Pilzkönigreich begeben dürfen!

I bent my Wookie!

Die knapp über zwei Minuten Video-Einblick in das Abenteuer geben einen ersten Vorgeschmack auf das, was uns erwartet, lassen aber auch noch viele Fragen offen. Was wir wissen: Passend zum Titelzusatz dreht sich diesmal alles um die japanische Faltkunst Origami. Der böse König Olly, seines Zeichens selbst kunstvoll in Form gefaltet, will das Pilzkönigreich unterjochen. Dafür hat er nicht nur Prinzessin Peach und Bowser ordentlich zusammengefaltet, sondern auch zahlreiche Schergen der ikonischen Riesenschildkröte. Nun liegt es natürlich wieder einmal an Mario, dieses Unrecht auszubügeln und dafür zu sorgen, dass in seiner Heimat wieder alles glatt läuft. Man sieht schon: Der Fokus auf Papier-Gimmicks, der spätestens seit dem 3DS-Teil

Wie genau das neue Kampfsystem funktioniert, geht aus dem ersten Material noch nicht hervor. Auf jeden Fall ist unsere Positionierung in einer Art Arena von Belang.

Paper Mario lebt seit jeher davon, mit kreativen Ideen und Szenarios über die Grenzen dessen zu gehen, was man aus dem Pilzkönigreich gewohnt ist.

Er ist das Faltwesen, welches hinter all dem Origami-Wirrwarr steckt: Der titelgebende König, Vorname Olly, versetzt das Pilzkönigreich in Angst und Schrecken.

Als neues Spielelement wartet Marios Fähigkeit auf uns, seine Arme wie zusammengefaltetes Papier auszudehnen und an weit entfernte Stellen greifen zu können.

Sticker Star ein ausschlaggebendes Element der Serie, ist, kommt auch im neuen Paper Mario wieder voll zum Tragen. Das setzt sich bei Marios neuer Spezialfähigkeit fort. Er kann nun seine Arme auf gewaltige Länge ausdehnen, indem er sie wie gefaltetes Papier länger und wieder kürzer macht. Wie frei wir dieses Talent nutzen können, ist noch nicht absehbar. Mit seinen beeindruckenden Gliedmaßen wird der berühmteste Klempner der Welt auf jeden Fall Rätsel lösen und die Umgebung zu seinem Vorteil beinflussen können, indem er etwa an Orte mit seinen Patschehändchen gelangt, die ihm mit seinen normalen Stummelärmchen verwehrt bleiben würden. Passend zu Papier-Wahn besteht freilich auch die Welt wieder aus jeder Menge beschreibbarem Material. Allerdings hat man sich offenbar ein Beispiel an Yoshi's Crafted World genommen, denn mehr noch als jemals zuvor wirkt die Welt wie ein zusammengebastelt-

tes Diorama: Drahtverstärkungen blitzen unter Objekten hervor, kleine Risse zeugen von handwerklichen Schlampereien und mehr. An einer Stelle im Trailer sehen wir zudem, wie ein Pappmaché-Feind mit Gusto an der Spielwelt nagt und an einer anderen, wie ein gewaltiger Papierflieger ein riesiges Luftschiff vom Himmel rammt.

Genug geklebt und angemalt!

Spielerisch erwartet uns wieder kunterbunte Rollenspielkost mit jeder Menge Humor. Das bekannte Kampfsystem kommt aber mit einem Twist daher: Nach wie vor ist es rundenbasiert und nach wie vor können wir Angriff und Verteidigung durch zusätzliche, gut getimte Knöpfchendrückereien verstärken. Diesmal finden die Gefechte aber offenbar allesamt in einer Art kreisrunder Arena statt, in der es zusätzlich noch wichtig ist, auf unsere und die Positionierung unserer Widersacher achtzugeben. Über diesen Aspekt hinausgehend lässt sich aber noch nicht sagen, wie massiv das System im Vergleich zu den Vorgängern geändert wurde. Immerhin: Die von zahlreichen Fans ungeliebten Sticker respektive Farbkarten aus Sticker Star und Color Splash, die für alle Kampfaktionen eingesetzt werden mussten, scheinen der Vergangenheit anzugehören.

Hilfsklempner auf Mitreise

Was wir noch nicht wissen, ist etwa, wie das Erkunden der Spielwelt funktionieren wird. Erwartet uns eine zusammenhängende Map wie in den frühen Serienteilen? Oder wählen wir Levels von einer Übersichtskarte aus, wie es in letzter Zeit üblich war? Auch nicht klar ist die Rolle unserer Begleiter. Die ganze Zeit an unserer Seite sein wird auf jeden Fall die uns freundlich gesinnte Schwester von König Olly, Olivia. Andere Gefährten werden sich uns ebenfalls anschließen – ob als feste Partymitglieder, die auch an den Kämpfen teilnehmen, wie es in den Ursprüngen der Reihe Usus war, oder nur als temporäre Wegbegleiter, steht aber noch in den Powersternen. Somit ist insgesamt noch nicht völlig klar, ob Nintendo mit The Origiami King weiterhin den Weg einschlägt, den man in den letzten Jahren gegangen ist – Fokus auf Mario und bekannte Figuren und Elemente, sehr schwach ausgeprägte Rollenspielsysteme –, oder ob man sich auf das nicht komplexe, aber komplexere Spielprinzip von einst zurückbesinnt. Es bleibt spannend!

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

Auch, wenn ich Color Splash mochte, wünsche ich mir eine Annäherung an Teil 2.

Freue ich mich auf Paper Mario: The Origami King? Ohne jede Frage! Ich bin seit dem ersten Teil für das Nintendo 64 Fan der Reihe und habe mich auch nach all den Jahren nicht an dem nach wie vor einzigartigen Stil sattgesehen. Blicke ich dem Spiel trotzdem etwas skeptisch entgegen? Auch das stimmt! Denn wenn ich auch nach wie vor der Reihe zugewandt bin, so bin ich doch gleichzeitig wie viele andere ihrer Liebhaber nicht zufrieden mit der Richtung, welche sie in den letzten Jahren eingeschlagen hat. Die ersten beiden Teile, vor allem Die Legende vom Äonentor, waren tolle, klassische JRPGs. Super Paper Mario war ungewöhnlich, aber trotzdem gelungen, Sticker Star für den 3DS durch die Abkehr von Rollenspielelementen und das uninteressante Figurenraster anschließend jedoch eine Enttäuschung. Color Splash für die Wii U war zuletzt bis zu einem gewissen Grad eine Rückkehr zur Form, orientierte sich für meinen Geschmack aber noch immer ein wenig zu stark an Sticker Star. Das bisher gezeigte Material lässt noch keine endgültigen Schlüsse zu, ich hoffe aber, dass die Rufe der Fans erhört wurden und wir uns wieder auf Begleiter, eine zusammenhängende Welt und mehr Elemente von anno dazumal freuen können.

INFOS

Termin:	17. Juli 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems

Natürlich erwarten uns wieder einmal thematisch sehr abwechslungsreiche Areale. Ein Lavagebiet darf bei Mario nicht fehlen!

Protagonist Robert Foster wurde in der Einöde großgezogen, die ist ihm auch lieber als die hektische Metropole Union City.

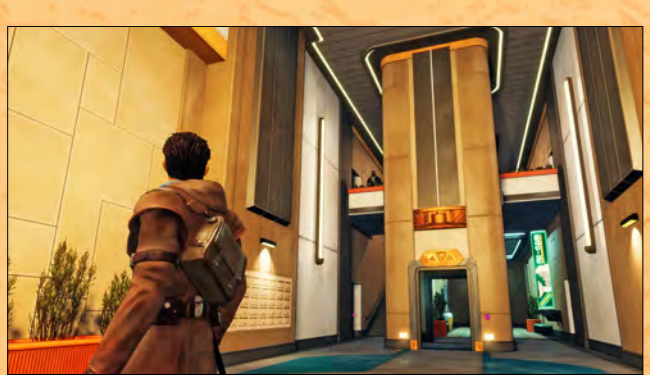
BEYOND A STEEL SKY

Ganze 26 Jahre mussten sich Fans des beliebten Adventures Beneath a Steel Sky gedulden, nun ist es aber fast so weit. Mit Beyond a Steel Sky kehren wir zurück in die dystopische Zukunft Australiens und besuchen einmal mehr Union City.

Beneath a Steel Sky gehört neben vielen Lucasarts-Klassikern zu den großen Adventure-Marken der 90er-Jahre. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung 1994 war meine Wenigkeit gerade einmal zwei Jahre alt. Natürlich habe ich legendäre Grafik-Adventure wie The Secret of Monkey Island oder Day of the Tentacle nachgeholt, das Kultspiel Beneath a Steel Sky war mir aber vor meiner mehrstündigen Anspiel-Session so vertraut wie die Zubereitung eines perfekt gegarten Rinderbratens. Wem es ähnlich geht, dem sei gesagt: Das britische Entwicklerstudio Revolution Software, welches 1990 unter anderem von Charles Cecil gegründet wurde, ist außerdem bekannt für die legendäre Baphomets-Fluch-Reihe. Ebenfalls wichtig ist, dass man den Vorgänger nicht gespielt haben muss, um in den Genuss von Beyond a Steel Sky zu kommen. In dieser Vorschau verrate ich euch, wie gut es Revolution Software gelingt, den 26 Jahre alten Vorgänger sinnvoll weiterzuführen und was genau auf neue (und alte) Spieler in der Metropole Union City wartet. Außerdem ergab sich erfreulicherweise die Gelegenheit, mit Charles Cecil persönlich über das ambitionierte Herzensprojekt zu plaudern.

Die Rückkehr nach Union City

Beneath a Steel Sky erzählt die Geschichte des Ödländers Robert Foster, der seine jungen Lebensjahre beinahe ausschließlich im sogenannten Gap verbracht hat. Beim Gap handelt es sich um eine Einöde im dystopischen Australien. Mittelpunkt der Spielerfahrung von Beneath a Steel Sky ist aber die Mega-Metropole Union City, in die es Robert und seinen selbstgebauten kleinen



Es gibt auch imposante Umgebungen in Beyond a Steel Sky. Der Abwechslungsreichtum der Orte war bereits in der Demo überaus vielversprechend.

Revolution Software war es wichtig, einen eigenen Cyberpunk-Ansatz zu finden, der sich von Größen wie Blade Runner unterscheidet.

Das Team hat viel Arbeit investiert, um Beyond a Steel Sky wie einen spielbaren Comic aussehen zu lassen.

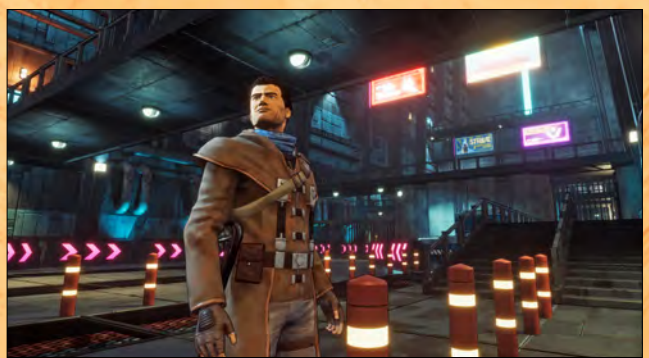
Robo-Kumpel Joey im Verlauf der Handlung verschlägt. Die ist zwar durch eine riesige Kuppel von der verseuchten und gefährlichen Außenwelt abgeschottet, doch auch innerhalb der Stadt lauern Feinde und Bedrohungen. Die größte ist eine alles kontrollierende künstliche Intelligenz namens LINC, welche Robert und Joey aber erfolgreich in ihre Schranken weisen. Zum Ende des Adventures übernimmt Joey die Kontrolle der Stadt, Robert hingegen kehrt zu seinem Ödland-Leben im Gap zurück. Nun, 10 Jahre später in Beyond a Steel Sky, zwingt die Entführung des Jungen Milo Robert zurück in die Großstadt. Der Zeitsprung soll die Geschichte für Kenner und Frischlinge spannend gestalten. Die von Revolution Software in den Fokus genommenen Themen ähneln dabei stark denen des Vorgängers: Persönlichkeitsrechte, Privatsphäre und soziale Kontrolle durch technologischen Fortschritt.

Bevor Robert aber Kontakt zu seinem alten Kumpel Joey aufnehmen und so den Spuren des Entführers weiter folgen kann, muss erst einmal ein Weg in die Stadt gefunden werden. Und das gestaltet sich schwieriger als vermutet. Denn ohne gültige ID bleiben die Tore von Union City verschlossen! In klassischer Adventure-Manier redet und knobelt man sich schrittweise den Weg zur Lösung. Rätsel können auf unterschiedliche Arten bewältigt werden. Mich würde es nicht verwundern, wenn nach diesem Satz der eine oder andere Adventure-Enthusiast die Stirn runzelt. „Moment mal. Machen mehrere Lösungswege die Rätsel dann nicht um ein Vielfaches einfacher?!“ Falsch gedacht. Im Interview bestätigt Cecil zwar, dass es kein leichtes Unterfangen war, die Dynamik der Rätsel zu erhöhen, ohne dabei Komplexität und Anspruch zu opfern. Doch bevor sich multiple Lösungswege ergeben, muss man als Spieler erst verstehen, wie die Welt funktioniert und was das Rätsel uns eigentlich abverlangt. Tatsächlich geht das Prinzip – zumindest in der anspielbaren Demo – gut auf. Die Rätsel sind nicht zu schwierig, fordern aber auf einem angenehmen Level. Ich lehne mich hier mal aus dem Fenster und sage: Im Bereich der Rätsel, der Geschichte und der humorvollen Charaktere sollte Beyond a Steel Sky für grinsende Gesichter bei Fans und Neuankömmlingen sorgen – soweit die Qualität des restlichen Spiels der in der angespielten Passage entspricht. Abgesehen davon hat sich das Team aber auch Neues einfallen lassen, zum Beispiel ein Universal-Hacking-Tool, auf das Robert jederzeit zugreifen darf.

Frischer Wind im Adventure-Genre

Das neu eingeführte Hacking-Tool verändert Abläufe von bestimmten Geräten und passt diese an. Für ein besseres Verständnis ein kurzes Beispiel: An einer bestimmten Stelle in der Demo ist Robert auf eine Batterie eines veralteten Roboters angewiesen. Im Gespräch kann zwar nett darum gebeten werden, die alte Blechbüchse ist aber wenig begeistert von dem Vorhaben, ihn für alle Ewigkeit auszuknipsen – kaum verwunderlich. Daraufhin gibt es mehrere Möglichkeiten, mit der Situation umzugehen. Eine davon ist es, ein Förderband so zu manipulieren, dass Metallkisten zum tödlichen Geschoss werden. Die anderen Optionen sind zwar ähnlicher Natur, doch durch minimalistische Abwandlungen im Rätselverlauf gewinnt Beyond a Steel Sky tatsächlich einen dynamischeren Anstrich als vergleichbare Titel. Im Kern ist Beyond a Steel Sky also ein waschechtes Adventure, Die Hülle aber zeigt sich auffällig modern. Das gilt auch für die visuelle Erscheinung: Revolution Software greift auf einen schi-

Die Themen des Spiels sind typisch für Titel mit dystopischem Setting und Cyberpunk-Anleihen: Rechte der Persönlichkeit, Privatsphäre und so weiter.



Die Rätsel im Spiel sollen auf mehreren Wegen gelöst werden können. Wie stark sich die Optionen dabei unterscheiden, wird sich in der Testfassung zeigen.

Auf den ersten Blick könnte man denken, Telltale-Spiele und Beyond a Steel Sky teilen sich denselben Look. Jedoch überzeugt der Titel grafisch weitaus mehr.

Die Stadt ist vom Ödland abgeschottet. Hier lebt man natürlich auf einem höheren Standard als in der umliegenden gefährlichen Wüste.

cken Cel-Shading-Look zurück. Der erinnert in den ersten Spielminuten stark an Spiele der Telltale-Studios.

Hübsch, modern und kreativ

Wie auch beim Vorgänger liegt die visuelle Verantwortung wieder bei der Comic-Legende Dave Gibbons, der vor allem bekannt ist als Co-Erschaffer und Zeichner der Watchmen-Reihe. Cecil und Gibbons sind nach der Veröffentlichung von Beneath a Steel Sky gute Freunde geblieben und ein Sequel zum Adventure-Klassiker schwirrte immer mal wieder durch deren Köpfe. Ganz besonders, weil beide das Universum und ihre Charaktere sehr ins Herz geschlossen haben. Beyond a Steel Sky in die Richtung eines spielbaren Comics zu entwickeln, war ebenfalls ein großer Ansporn für das Duo. Dass ein Sequel so lange auf sich warten ließ, hatte auch viel damit zu tun, dass Adventures schon lange als ein eher totes Genre gelten. Durch den starken Indie-Hype und das damit verbundene Indie-Publishing eröffnete sich aber endlich die Chance, die Umsetzung zu Beyond a Steel Sky in Angriff zu nehmen. Zu den auffälligen Merkmalen von Beyond a Steel Sky zählt die Szenerie, die stark an einen Mix aus Mad Max und Cyberpunk erinnert. In jeder Szene lassen sich interessante Details im Hintergrund erblicken, die der Spielwelt eine angenehme Tiefe geben. Die Geschichte wird passenderweise komplett in Comic-Manier präsentiert, mitsamt Panels und Sprechblasen. Für mich als Comic- und Graphic Novel-Fan ein Fest! Doch ich bin mir sicher, dass Spieler dem Look auch viel abgewinnen können, wenn bunte Bildergeschichten nicht zu ihrem täglich Brot gehören.

Technisch (noch) nicht einwandfrei

Doch nicht alles an Beyond a Steel Sky überzeugt, es gibt einige Störfaktoren. Dass die Kamera etwa viel zu nah an der Spielfigur ist, nervt nach einigen Stunden. Gerade bei einem Spiel, in dem es darum geht, die Umgebung nach Hinweisen abzusuchen, stört das. Außerdem muss gesagt werden, dass die Anspielversion nicht unbedingt technisch reibungslos lief. Mal hat es sich mein Gesprächspartner ganz spontan auf einem Pfosten „gemütlich“ gemacht, an anderer Stelle wurde er (oder sie) nicht mal von der Kamera eingefangen. Statt in das Gesicht der Figur zu blicken, schaute ich stattdessen auf die Schultern. Einmal musste ich das Spiel sogar aufgrund zu starker Probleme komplett neu starten. An dieser Stelle muss aber auch gesagt werden: Beyond a Steel Sky ist bisher nur für 2020 datiert, einen festen Termin gibt es noch nicht. Revolution Software hat also noch Zeit, Fehler zu beheben und allgemein an der Technik zu schrauben. Der tolle Humor, die irrwitzigen Charaktere und vor allem die spannende Spielwelt und ihre Gestaltung haben es mir aber jetzt schon echt angetan! Die Spielmechaniken funktionieren ebenfalls sehr gut. Und außerdem sehr wichtig: Im Gespräch mit Cecil und beim Spielen der Demo merkt man schnell, wie viel Herzblut in das Projekt gepumpt wurde. Beyond a Steel Sky erscheint im Laufe des Jahres nicht nur für die Switch, sondern auch für andere Plattformen.

Maci Naeem Cheema

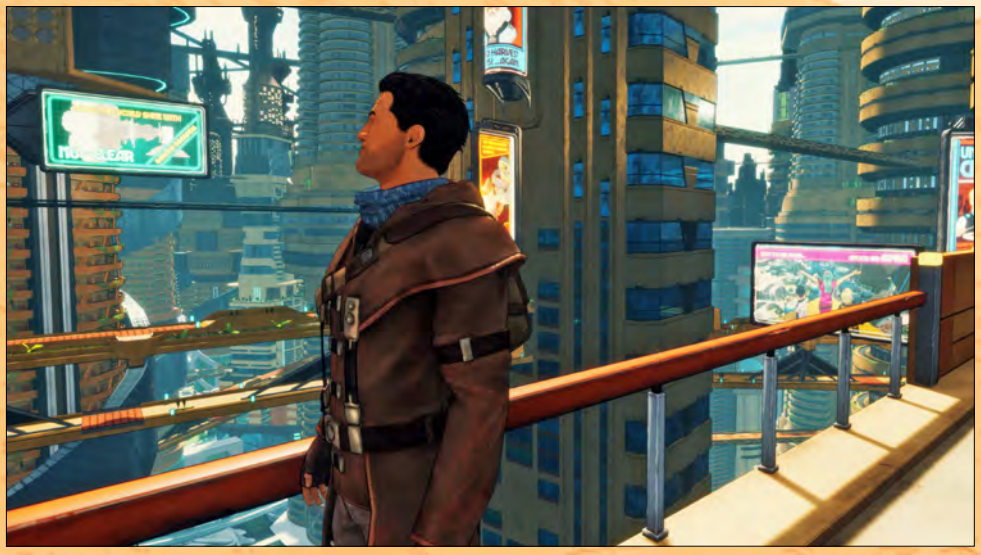
MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Schön an dem Job ist, dass man sich manchmal ganz unerwartet verknallt.

Beyond a Steel Sky ist kein kleines Indie-Spiel, welches nur die findigsten Pixel-Junkies auf dem Zettel haben. Trotzdem hatte ich den Titel sowie seinen Vorgänger nicht wirklich auf dem Schirm. Doch nach meiner Anspiel-Session muss ich ganz klar sagen: Union City, seine Bewohner und die darin verwobenen tollen Rätsel haben es mir richtig angetan. Es gibt noch das ein oder andere Problemchen, doch ich bin überzeugt, dass das Team rund um Cecil und Gibbons mit der fertigen Version viel Freude auf dem Spielemarkt erzeugen werden. Was genau hat es mit der Kindesentführung auf sich? Und wie ist Protagonist Robert damit verbunden? Mein etwa fünfstündiger Trip nach Union City hat viele Fragen offengelassen, denen ich mit Sicherheit in den nächsten Monaten weiter auf den Grund gehen werde.

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	Revolution Software
Entwickler:	Revolution Software



Robert kehrt in die Stadt zurück, doch die Geschichte steht für sich, sodass auch Neulinge sich zurechtfinden.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 03. Juni 2020.

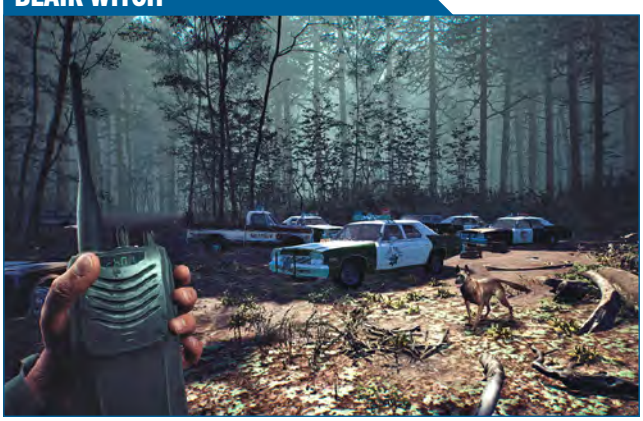
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Summer in Mara	Adventure	16. Juni 2020
Edna & Harvey: The Breakout – Anniv. Edition	Adventure	17. Juni 2020
Burnout Paradise Remastered	Rennspiel	19. Juni 2020
Railway Empire	Strategie	19. Juni 2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	Jump & Run	23. Juni 2020
Ninjala	Online-Shooter	25. Juni 2020
Dr. Driller DrillLand	Jump & Run	26. Juni 2020
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel 3	Rollenspiel	30. Juni 2020
Infliction: Extended Cut	Adventure	02. Juli 2020
Catherine: Full Body	Adventure	07. Juli 2020
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Adventure	10. Juli 2020
Radical Rabbit Stew	Action	16. Juli 2020
Paper Mario: The Origami King	Rollenspiel	17. Juli 2020
Warhammer 40.000: Mechanicus	Strategie	17. Juli 2020
Rock of Ages 3: Make & Break	Adventure	21. Juli 2020
PGA Tour 2K21	Sportspiel	21. August 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Rollenspiel	27. August 2020
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	Sportspiel	28. August 2020
Blair Witch	Adventure	30. August 2020
RPG Maker MV	Rollenspiel	19. September 2020
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	Action	20. Oktober 2020
Release-Zeitraum		
Descenders	Sportspiel	Frühjahr 2020
Ghost of a Tale	Adventure	Frühjahr 2020
Helheim Hassle	Adventure	Frühjahr 2020
Hotshot Racing	Rennspiel	Frühjahr 2020
Wingspan	Strategie	Frühjahr 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Baldo	Adventure	Sommer 2020
Crysis Remastered	Shooter	Sommer 2020
The Last Campfire	Adventure	Sommer 2020
Street Power Football	Sportspiel	Sommer 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Fuser	Musikspiel	Herbst 2020
Rogue Lords	Action	Herbst 2020

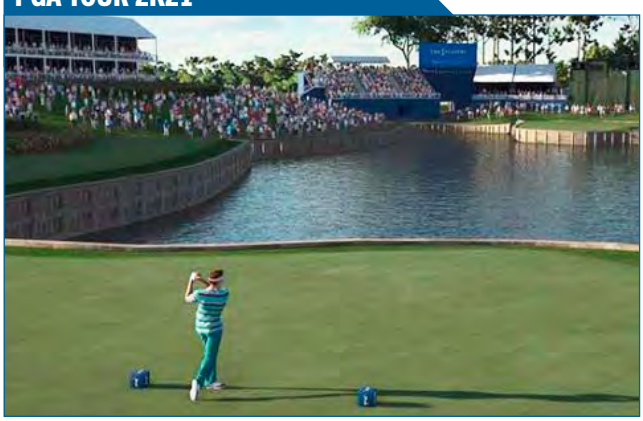
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	Herbst 2020
WWE 2K Battleground	Sportspiel	Herbst 2020
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Beyond Blue	Adventure	2020
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Death Come True	Adventure	2020
Doctor Who	Adventure	2021
Doom Eternal	Shooter	2020
Dreamscaper	Action	2020
Gods & Monsters	Action-Adventure	2020
Harvest Moon: One World	Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
Hellfront: Honeymoon	Action	2020
I am dead	Adventure	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
No More Heroes 3	Action	2020
Roller Champions	Sportspiel	2020
Ruiner	Action	2020
SkateBird	Sportspiel	2021
Spiritfarer	Action-Adventure	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	2020
The Survivalists	Adventure	2020
XIII	Action	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Rogue Company	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

BLAIR WITCH



PGA TOUR 2K21



VOM **15.** BIS **24. JUNI 2020**

10 Tage

ANZEIGE

Quelle: aleksangel@Adobe Stock

Shopping-Wahnsinn!

Top Angebote und heiße Schnäppchen!

Sichere dir bis zu 70% Rabatt vom 15. bis 24. Juni 2020!

Computec Media veranstaltet im Zeitraum vom 15. bis zum 24. Juni 2020 zum vierten Mal die Cyber Week – zehn Tage Shopping-Wahnsinn mit vielen tollen Produkten. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern

- unzählige tolle Angebote
- exklusive Rabatte
- einmalige Zusatzleistungen.

Eine Übersicht mit allen bislang bestätigten Partnern ist auf der folgenden Seite zu finden. Wir freuen uns besonders, euch erstmals auch Produkte von LEGO aus den Serien Technic und Minecraft präsentieren zu können.

Alle Angebote werden ab 15. Juni 2020 auf unserer offiziellen Aktions-Website www.cyberweek.deals aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen viel Spaß mit den zahlreichen tollen Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!

Alle bisher bestätigten Cyber Week-Partner:

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Animal Crossing, Bioshock, 51 Worldwide Games, Mortal Kombat (was für eine absurde Mischung)

Sah zuletzt: Vertigo

Liest gerade: Invisible Ink

Und sonst: Vermisse ich ab sofort Matti, meinen alten Games-Aktuell-Mitstreiter und ehemaligen Sitznachbarn, der neue berufliche Wege eingeschlagen hat. Ich wünsche dir alles Gute, lieber Matti, und wir werden uns ja weiterhin noch ab und zu über den Weg laufen, hoffe ich.

LUKAS SCHMID (Redakteur)

Spielt gerade: Shantae and the Seven Sirens, Bioshock: The Collection

Sieht gerade: Die Simpsons auf Disney+

Liest gerade: Viel zu wenig

Und sonst: Für Ende August habe ich einen Segelurlaub mit meinem besten Freund geplant. Lange Zeit schien es so, als würde daraus nichts, jetzt mache ich mir aber langsam doch Hoffnung. Jetzt gilt es nur noch, für den Herbst einen Urlaub mit meiner Freundin zu buchen. Sommer, Sonne, Meer – das wird toll!

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Fortnite, What the Golf?

Sieht gerade: How to get away with murder

Isst gerade: Himbeeren … lecker!

Und sonst: Während ich diese Zeilen schreibe, sind Fitnessstudios in Bayern bereits seit rund zweieinhalb Monaten und auch weiterhin geschlossen. Ich trainiere zwar zu Hause, habe da aber einfach weniger Möglichkeiten. So langsam schlägt mir das dann doch aufs Gemüt. Nun ja. Zur Ablenkung ein paar Bälle im Park kicken macht immerhin auch Freude.

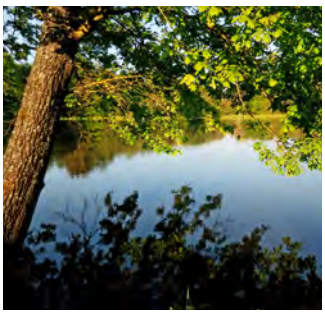
BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Planetside (PC), Top Gear (SNES), Secret of Mana (SNES, im Original mit zwei Freunden. Immer noch genial!)

Liest gerade: Gesetzbücher und Verwaltungs-Skripte. Ende Juni schreibe ich meine Abschlussprüfungen. Drückt mir die Daumen, jetzt gilt's!

Und sonst: Ich präsentiere euch stolz: einen Vogelturm mit Dusche! Das hier wird eine schöne Wasserstelle für die Piepmätze. Mal schauen, ob den Meisen das gefällt <3.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)



Sieht gerade: The Nightingale

Liest gerade: Karl Bruckmaier – I'm only in it for the Zeilenhonorar

Hört gerade: Dogfeet – Dogfeet, Fiona Apple – Fetch the Bolt Cutters, Pugh's Place – West One, Utopia – Deface the Music, Frank Sinatra – Sinatra At The Sands, Live At The Sands Hotel And Casino, XTC – Apple Venus Volume One, The Pop Group – Citizen Zombie, Gil Scott-Heron – The Revolution Will Not Be Televised

Und sonst: Das Radio ist auch oft an.

MACI NAEEM CHEEMA (Volontär)

Spielt gerade: Boreal Tales, F1 2019

Sieht gerade: Ford v Ferrari, The Eddy

Liest gerade: „Just Kids" von Patti Smith

Und sonst: Freue ich mich wie eine Frühlingszwiebel auf Urlaub, der tatsächlich in ein paar Stündchen beginnt! Zwar war der anders geplant (Festival & Co), das Ziel bleibt aber gleich: Wenig Zeit vorm Bildschirm verbringen. Und Matti hab ich bereits mehrfach hinterhergeheult, das lass ich also an dieser Stelle mal lieber sein … huch, so spät schon?! Yay, Urlaub ahoi!

MORITZ SCHMIDTKE (Praktikant)

Spielt gerade: In Vorbereitung auf den zweiten Teil den Trash-Klassiker Deadly Premonition, ansonsten Gwent

Sieht gerade: White Lines auf Netflix

Liest gerade: Die Witcher-Bücher, bin beim dritten Kurzgeschichtenband

Und sonst: Es ist mir zwar unangenehm, aber ich habe vor Kurzem Koch-Shows als mein neues Guilty Pleasure entdeckt. Und das, obwohl ich nicht kochen kann. Aber man kann dabei ganz herrlich sein Gehirn ausschalten und entspannen.

ANTONIA DRESSLER (Praktikantin)

Spielt gerade: Apex Legends

Sieht gerade: Too Hot to Handle

Liest gerade: Der Ring der Händler

Und sonst: Darf ich ins Büro, obwohl ich meinen sonnigen Platz auf der Hollywoodschaukel vermissen werde – auf dem ich natürlich genauso produktiv war ;) Durch fehlendes Internet in der neuen Wohnung habe ich bereits feststellen können, dass ein Battle Royale rund 150 MB pro Stunde verbrät und ich wohl demnächst auf Singleplayer umsteigen muss.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Bioshock: the Collection	Bioshock: The Collection	What the Golf? / Bioshock: The Coll.
FLOP-TITEL	-	–	-

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition

Auf der Wii mochte ich Xenoblade Chronicles sehr, schielte aber immer neidisch auf die damals aktuelle PS3 und stellte mir vor, wie hübsch die fantastischen Welten des Abenteuers auf der deutlich leistungsstärkeren Hardware aussehen würden. Jetzt sind wir an diesem Punkt und ich kann sagen: Noch einmal einen ganzen Zacken besser. Jetzt muss ich nur den Drang unterdrücken, eine PS4-Fassung zu imaginieren …

Bei Japano-RPGs bin ich tatsächlich ein bisschen wählerisch. Das Design der Figuren spricht mich in Xenoblade zum Beispiel nicht besonders an. Aber: Hier wird ansonsten Qualität geboten und meine Switch und ich haben mal wieder Lust auf ein großes, detailliertes Rollenspiel. Auf der Wii haben den Titel sicherlich einige verpasst, weshalb ich die Umsetzung für Nintendos aktuelle Konsole begrüße.

Die tolle Wertung der Kollegin Antonia hat die definitive Version von Xenoblade Chronicles sicherlich allenthalben verdient, gar keine Frage. Für mich aber ist das einfach nix. Ich mag durchaus Rollenspiele, aber irgendwie nur sehr wenige. Die typischen JRPGs, und dazu zähle ich auch die Xenoblade-Titel, sprechen mich einfach nicht an. Aber: Beim Zuschauen macht mir das Spiel dennoch richtig Spaß!

The Outer Worlds

Ich liebe Fallout – zumindest die 3D-Teile, ich bin damals mit Fallout 3 in die Serie eingestiegen. Nach gar nicht mal so vielen neuen Spielen seit dem Perspektivenwechsel hat die Reihe aber einen dramatischen Qualitätsabfall hingelegt, kulminierend in Fallout 76. Diese Tragödie bleibt Switch-Besitzern erspart, sie können sich aber direkt in den deutlich besseren Bruder im Geiste namens Outer Worlds stürzen.

Den Look finde ich persönlich nicht so toll, aber Spielwelt und Geschichte haben mir gut gefallen. Technisch war The Outer Worlds ja auch schon auf dem PC und den restlichen Konsolen nicht unbedingt ein Anwärter auf das schönste Spiel des Jahres, aber okay. Auf der Switch gibt es ja kein Fallout (gerüchteweise ändert sich das vielleicht bald), wer auf Spiele dieser Machart steht, wird hier fündig.

Science-Fiction und Weltraum, das klingt ja geradezu danach, als hätten die Entwickler bei ihrer Arbeit genau an mich gedacht! Das Spiel ist für andere Plattformen schon eine ganze Weile draußen, fürs Selbstspielen habe ich aber auf die Switch-Version gewartet. Irgendwie machen mir Multiplattformtitel auf der Nintendo-Konsole einfach mehr Spaß, auch wenn die Games inhaltlich gleich sind.

Minecraft Dungeons

Uff. Na ja. Ich bin schon niemand, der an Diablo allzu viel Spaß findet, obwohl das eine deutlich bessere und komplexere Spielerfahrung bietet. Auch Minecraft finde ich zwar in der Theorie interessant, in der Praxis hat es mich aber immer sehr schnell gelangweilt. Eine Mischung aus Diablo und Minecraft kann ergo wirklich nicht mein Herz gewinnen. Für Kinder mag Dungeons vielleicht ganz nett sein.

Ich spiele immer noch regelmäßig mit einer Freundin Minecraft im Survival-Modus (auf der PS4) und das macht mir nach wie vor echt viel Spaß. Die Adventures hingegen empfand ich als sehr fad, bei Minecraft Dungeons entspricht das Spielprinzip nicht meinen Vorlieben. Selbst mit dem Genrekönig Diablo kann ich nicht viel anfangen, es langweilt mich irgendwie. Deshalb werde ich hier passen.

Ich bin riesiger Minecraft-Fan und habe im Laufe der Jahre auf den unterschiedlichsten Plattformen richtig viel Zeit in der Klötzchenwelt verbracht, vor allem im Kreativmodus. Dungeon-Crawler allerdings sind so gar nicht mein Fall. Ergo bin ich bei Minecraft Dungeons zwiegespalten. Da das Gameplay aber auf jeden Fall Letzterem zuzuordnen ist, ist das Action-Adventure leider nichts für mich.

Bioshock: The Collection

Zweieinhalb der besten Story-Shooter aller Zeiten (Teil 2 finde ich auch gelungen, aber nicht ganz so spannend wie die anderen beiden) landen in technisch grundanständigen Umsetzungen auf der Switch. Wie könnte ich da nicht glücklich sein? ich hab die Trilogy erst vor einiger Zeit wieder einmal auf der PS4 erlebt, trotzdem hat es mich gar nicht gestört, mich gleich wieder nach Rapture und Columbia zu begeben.

Ich werde nie vergessen, wie ich damals (noch per Beamer auf der Wohnzimmerwand) das erste Bioshock erlebt habe – ich war begeistert! Und da ich es nicht testen musste, konnte ich in meinem Tempo spielen. Deshalb freue ich mich auch am meisten auf den Erstling innerhalb der Collection. Teil zwei war okay, beim dritten bin ich nach ein paar Stunden ausgestiegen – hol ich jetzt nach!

Schon bei der Ankündigung von Bioshock: The Collection für die Switch habe ich mich wahnsinnig gefreut! Teil eins und zwei habe ich seinerzeit geradezu verschlungen, Teil drei dann aber verpasst. Ich freue mich daher sehr, nicht nur die ersten beiden wirklich fantastischen Teile auf der Switch immer bei mir zu haben, sondern endlich auch den dritten Ableger Infinite nachholen zu können.

51 Worldwide Games

Eine Art Wii Sports 3, inklusive Brettspiele und anderer Beschäftigungen? Warum nicht. Wenn mein auf Singleplayerspiele gemünztes Naturell sich mal Multiplayer-Partien hingibt, dann am liebsten im Rahmen solcher netter, kleiner, eher anspruchsloser Spielereien. Ich gehe nicht davon aus, dass ich das Modul ewig oft in die Switch schieben werde. Für ein paar launige Runden passt das Ding aber.

Kommt ja genau zur rechten Zeit, wobei, vielleicht ein bisschen zu spät, jetzt, wo überall die Ausgangssperren gelockert werden. Eine nette Spielesammlung mit Inhalten für die ganze Familie und jeden Geschmack. Die Aufmachung ist nicht unbedingt kreativ, aber die Erklärungen taugen und das ist ja eigentlich das Wichtigste bei der digitalen Box voller Spiele. Yeah, Hanafuda-Karten!

Nichts hat mir so eindrücklich aufgezeigt, wie toll das gemeinsame Spielen (vor allem online) sein kann, wie die lange, wirklich lange Zeit ganz allein zu Hause in meiner Wohnung wegen der Corona-Maßnahmen. Solche umfassenden Spielesammlungen wie 51 Worldwide Games sind perfekt geeignet, um in solchen Zeiten virtuell trotzdem eine tolle Zeit mit Freunden und Familie zu haben.

XENOBLADE CHRONICLES
DEFINITIVE EDITION

Erst vor wenigen Monaten angekündigt, ist es jetzt schon so weit und die Neuauflage des JRPG-Klassikers Xenoblade Chronicles erscheint für die Nintendo Switch. Die Definitive Edition ist mehr als nur ein aufgehübschter Remaster, sondern bringt neue Funktionen mit sich, sowie eine zusätzliche Handlung. Erfahrt in unserem Test, ob sich der Kauf für euch lohnt und was ihr erwarten könnt.

Die Quest-Navigation ist eine von vielen Neuerungen, die es ins Spiel geschafft haben. Dank ihr wird uns der kürzeste Weg zu unserem Ziel markiert.

Trotz des Gemütlichen Modus sind manche Gegner eine wahnsinnige Herausforderung. Es lohnt sich also, sich mit dem Kampfsystem vertraut zu machen.

Endlich ist es so weit und Xenoblade Chronicles: Definitive Edition, die Neuauflage des JRPG-Klassikers für Nintendo Wii, erscheint für die Nintendo Switch! Mit dem Spiel startete dereinst die ruhmreiche Reihe, die mit Xenoblade Chronicles X für Wii U und Xenoblade Chronicles 2 für die Switch fortgesetzt wurde. Das Epos begeistert mit einer fantastischen Story und einer gigantischen, einzigartigen Welt. Daraus ergibt sich eine Spieldauer von 50 bis 60 Stunden alleine für die Hauptstory. Xenoblade Chronicles in dieser Zeit durchzuspielen, ist allerdings illusorisch.

Mit der Erkundung der Welt, geheimen Orten und zahlreicher Nebenquests warten Hunderte Stunden Spielzeit auf uns. Nur die Hauptquest zu spielen und andere Handlungsstränge zu ignorieren, funktioniert außerdem nur bedingt. Der nicht auf klassische Art und Weise einstellbare Schwierigkeitsgrad – dazu gleich mehr – ist nämlich kein Spaziergang. In den sehr taktischen Kämpfen, die mitunter viel Vorbereitungszeit bedürfen, stellt man sich oft sehr starken Kreaturen entgegen.

Da uns das Kampfsystem nicht erlaubt, durch geschicktes Knöpfedrücken hochrangige Gegner auszuschalten, ist der Ausgang eines Kampfes stark von unseren Werten abhängig, die sich aus Level, Ausrüstung und der Gruppenkonstellation zusammensetzen.

Der Grind ist real

Kommen wir in der Hauptquest mal nicht weiter, bleibt uns keine andere Wahl, als durch die Nebenquests zu grinden. Liebevoll gestaltete Geschichten über Tod, Trauer, Verrat und Liebe lassen uns vergessen, dass wir nur wegen des Auflevelns hier sind. In den ausgestalteten Missionsreihen helfen wir, Städte wiederaufzubauen oder erkunden Ruinen längst vergangener Zeiten. Doch leider bleibt es nicht so spannend. Die überwiegende Anzahl an Nebenaufträgen zwingt uns, stumpfsinnig Gegner zu töten oder Gegenstände in Form von blauen Lichtkugeln auf der Karte zu suchen.

Das wäre im Prinzip noch in Ordnung, gäbe es nicht sehr lange Wege zwischen den Schnellreisepunkten und dem Ziel. Die automatische Laufen-Funktion ist zwar ganz nett, aber minutenlang durch die Landschaft zu rennen, hat wenig mit Spielspaß zu tun. Zum Glück hat es neben einer Autosave-Funktion auch eine Quest-Navigation in die Neuauflage geschafft, die uns auf der Minimap anzeigt, wohin wir laufen müssen. Das funktioniert nicht immer perfekt und man würde auch ohne diese Hilfe zu seinem Ziel finden, aber hilfreich ist die Funktion dennoch.

Gerade bezüglich des Grinding-Zwangs und des Schwierigkeitsgrades hat Nintendo in der Neuauflage ein paar zusätzliche Elemente eingeführt. Damit man sich in früheren Gebieten nicht langweilt, kann man im Expertenmodus frei bestimmen, welchen Level die einzelnen Charaktere haben sollen. Erfahrungspunkte, die man durch Gespräche oder das Finden neuer Orte erhält, werden in diesem Modus den Charakteren nicht direkt gutgeschrieben, sondern müssen vom Spieler manuell vergeben werden. Wer von vorneherein langsamer leveln und zu leichte Kämpfe vermeiden will, ist mit dieser Option gut bedient. Da man den Level damit nur nach unten korrigieren kann, ist das allenfalls ein höherer Schwierigkeitsgrad, dank dem man noch mehr grinden muss.

Da kommt der Gemütliche Modus gerade recht. Wer die Story erleben will statt mit schweren Kämpfen die Zeit zu verplempern, der schwächt mit dieser Menü-Option die Monster ab und macht sich selbst stärker. So kommen wir auch gegen Gegner an, die vier bis fünf Levels über uns sind. Aber: Über diesen nur geringfügig spürbaren Vorteil hinaus hilft uns der Gemütliche Modus nicht und auch hier kommen wir um Grinding und generische Fetch- und Killquests nicht herum. Sinn und Zweck dieser Option sind also fragwürdig. Nach ein paar Stunden ohne EP-Farmen stehen wir wieder vor überlevelten Gegnern, vergleichen Ausrüstungsteile und wünschen uns einen Super-gemütlichen Modus herbei. Ähnlich überflüssig wirkt die Tempo-Herausforderung. Auf

Auf unserem Weg schließt sich uns eine Reihe von spielbaren Charakteren an, die jeweils unterschiedliche Talente besitzen.

Mit dem Schwert Monado konnte Dunban ein Jahr vor den Ereignissen des Abenteuers die Mechon zurückschlagen.

der ganzen Welt finden sich Portale, die zu einem Tempel führen, in dem ein Nopon uns mit Kampfherausforderungen begrüßt. Diese können wir mit vorgeschriebenen Teammitgliedern oder einer eigenen Gruppenkonstellation angehen und erhalten nach Bestehen Belohnungen. Je nachdem, wie schnell wir kämpfen und wie gut wir unsere Fähigkeiten einsetzen, desto mehr bekommen wir von einer besonderen Währung. Diese können wir im Tempel gegen Ausrüstung oder Juwelen eintauschen, mit denen wir Ausrüstung verbessern können. Neue Herausforderungen spielt man im Laufe der Hauptgeschichte frei, allerdings blieben die freischaltbaren Gegenstände in unserem Test durchweg auf dem Anfangsniveau. Auch die eintauschbaren Juwelen wurden irgendwann durch stärkere Alternativen obsolet.

Taktik über Skill

Wie schon im Originalspiel ist das Kampfsystem ein ganz wesentlicher Aspekt von Xenoblades Chronicles. Da es weder leichte noch schwere Angriffe gibt, ganz zu schweigen von Ausweichrollen, ist der Ausgang eines Kampfes nicht sonderlich von unserem Geschick im Knöpfchendrücken abhängig, sondern von den Werten unserer Gruppe. Während unseres Abenteuers schließt sich uns eine Reihe von erprobten Kämpfern, Supports und Tanks an, aus denen wir einen Dreiertrupp basteln, der die aktive Gruppe darstellt.

Bereits in der Einstiegsmission konfrontiert uns das Spiel mit etlichen Tutorials zu den Themen Talentbaum, Techniken, Ausrüstungen, Taktiken, Juwelen und, und, und. Was uns am Anfang erschlägt, brauchen wir später, um gegen Horden an Gegnern zu bestehen, und gerade gegen große Bosse sollte man sich nicht leichtfertig in den Kampf stürzen. Wer nicht wie oben beschrieben nur grinden will, muss sich wohl oder übel mit den besonderen Fähigkeiten eines jeden Charakters vertraut machen. Im Talentbaum können diese dann noch unter bestimmten Voraussetzungen verknüpft werden. Leider steuern wir immer nur ein aktives Mitglied der Gruppe und müssen uns im Kampf auf die KI der anderen verlassen. Ebenfalls fehlt die Möglichkeit, taktische Vorgaben zu machen, also unsere Gefährten passiv, aggressiv oder unterstützend agieren zu lassen. Stattdessen können wir ihnen unter dem Reiter „Techniken“ zuweisen, welche davon sie aktiv benutzen sollen. Deutliche Auswirkungen hat das aber nicht und nur durch reines Ausprobieren stellt sich heraus, welche Charaktere nicht von der KI gesteuert werden sollten und welche man getrost sich selbst überlassen kann.

Größeren Einfluss nehmen wir durch die Ausrüstung unserer Gruppe. Hier können wir verschiedene Werte vergleichen und in auf unseren Gegenständen angebrachten Sockeln Juwelen einsetzen, die besondere Boni geben. Durch höhere Resistenzen oder besondere Angriffswerte lässt sich ein Charakter enorm stärken. Juwelen können wir nicht nur durch Tempo-Herausforderungen erwerben, sondern auch selbst herstellen. Durch das Töten von Gegnern erhalten wir sogenannte Ätherkristalle, ebenso beim Abbau mit der Spitzhacke. Diese können im Juwelenofen beim Juwelenonkel zu – wer ahnt es? – Juwelen geschmolzen werden! Die Eigenschaften dieser Schmuckstücke sind jeweils abhängig von ihrer Quelle. Wer zum Beispiel Hasit-Kristalle einschmilzt, die wir von kleinen, kaninchenähnlichen Kreaturen erhalten, bekommt Juwelen, die ihn agiler werden lassen, also seine Ausweichrate erhöhen.

Wie in einem taktikbasierten Kampfsystem üblich, hängt natürlich nicht alles nur von der Vorbereitung ab. Wenn wir im Kampf zur richtigen Zeit die richtige Fähigkeit aktivieren, haben wir enorme Vorteile im Vergleich zu jemandem, der sich frontal vor den Gegner stellt und versucht, alle Spezialangriffe gleichzeitig zu aktivieren. Wichtig ist, dass wir uns der Situation entsprechend positionieren und die Wut der Monster auf einen ausgesuchten Charakter lenken, den man entsprechend mit Heilaktionen unterstützt. Manchmal ist es sogar besser, kurz keinen Schaden zu machen. Noch taktischer wird es, wenn wir zu Anfang der Hauptstory die Fähigkeit erhalten, in die Zukunft zu schauen. Von da an sehen wir im Kampf immer dann eine Vision, wenn eine gegnerische Attacke ein Gruppenmitglied kampfunfähig machen

In vorgefertigten Kurzmissionen testen wir unser kämpferisches Können auf Zeit und holen uns eine Gesamtnote ab. Das ist eine nette Zusatzbeschäftigung.

Mit Angriffsketten teilen wir besonders viel Schaden aus. Da diese die Mutanzeige leeren, können wir nach ihrem Einsatz kurz unsere Party nicht wiederbeleben.

würde und können die Zukunft zu unseren Gunsten beeinflussen.

Durch Zurufe und gelungene Spezialangriffe steigern wir im Kampf unsere Mutanzeige, die es uns erlaubt, besondere Aktionen auszuführen. Sind alle drei Balken gefüllt, können wir eine Angriffskette starten, bei der wir für jedes Gruppenmitglied eine Fähigkeit einsetzen können. Passen diese zusammen, steigert sich der zugefügte Schaden. Durch Freundschaft innerhalb der Gruppe erhalten wir manchmal die Chance, die Angriffskette zu verlängern. Da Mut ebenfalls nötig ist, um gefallene Charaktere wiederzubeleben, können schwierige Kämpfe durch die Angriffskette kaum zu unseren Gunsten gewendet werden, da wir durch mehrere Wiederbelebungen gar nicht erst die Möglichkeit haben, eine zu starten.

Trotz des prinzipiell sehr spannenden Kampfsystems und der sehr abwechslungsreichen Gegner wirken die Kämpfe irgendwann sehr repetitiv. Die immer gleichen Taktiken, gleichen Techniken und das dauernde „B“-Gedrücke im richtigen Moment (dadurch erhöhen wir unsere Mutanzeige), verlieren nach ein paar Dutzend Spielstunden ihren Reiz. Durch eine veränderte Party-Zusammensetzung kann man diesem Effekt entgegenwirken, trotzdem entsteht leider eine Art kämpferischer Alltagstrott.

Dafür lohnt es sich

Was Xenoblade Chronicles nicht nur aus-, sondern zu etwas Besonderem macht, ist die Verbindung einer absolut mitreißenden Story mit einer surrealen Welt, die ebenso abwechslungsreich wie schön ist. Die Spielwelt ist angesiedelt auf zwei riesigen Titanen, die im Kampf erstarrt sind. Viele unterschiedliche Lebewesen haben sich über Jahrtausende entwickelt und bewohnen unterschiedliche Körperteile der Giganten. Wir starten ganz unten auf dem Titan Bionis als menschlicher Hom namens Shulk. Zusammen mit unseren Kindheitsfreunden Reyn und Fiora stellen wir uns kleineren Herausforderungen und versuchen das Geheimnis des mysteriösen Schwerts Monado zu ergründen. Dieses befindet sich im Besitz der Hom und lässt sich nur vom Krieger Dunban kontrollieren. Als einzige Waffe ist es in der Lage, durch die Panzer der Mechon zu schneiden – roboterhafte Wesen, die Krieg gegen die Hom führen. Ein Jahr vor der Haupthandlung konnte mit dem Monado ein entscheidender Sieg gegen die Mechon errungen werden. Dieser Triumph sorgte für Frieden, ließ aber Dunban stark verletzt zurück, sodass er das Schwert zu Spielbeginn nicht mehr führen kann.

Natürlich währt der Frieden nicht lange und nach relativ kurzem Prolog werden wir mit Laserschüssen aus der Luft begrüßt. Die unaufmerksamen Wachen haben den Angriff nicht kommen sehen und unsere Abwehrgeschütze sind nicht stark genug. Als Dunban das Monado vor Schwäche fallen lässt, greifen wir uns als Shulk das Schwert und sind von nun an in der Lage, Mechon Schaden zuzufügen. Weil es das Schicksal so will, lässt sich das Schwert nicht nur von uns führen, sondern verleiht uns auch neue Fähigkeiten, wie besagten Blick in die Zukunft und im Kampf einsetzbare, mächtige Verzauberungen. Obwohl unser Leitmotiv zunächst nur Rache ist, entwickelt sich die Hauptstory von Xenoblades schnell zu einem verstrickten Epos voller spannender Wendungen, die kein noch so geübter Krimiliebhaber jemals würde erahnen können.

Freunde kann man sich aussuchen

Überall auf der Welt finden wir Städte, in denen wir neben Quests auch Händler finden. Diese sind wichtig, da wir von ihnen Technikbücher kaufen können, die wir benötigen, um unsere Techniken verstärken zu können. Geld ist dabei kein Problem, da wir es als Questbelohnung und durch den Verkauf von Gegenständen erhalten können. Rüstung und Waffen finden wir ebenfalls bei Händlern. Da diese recht teuer sind, ignorieren wir das Sortiment geflissentlich und greifen auf den ebenso guten Loot der Gegner zurück. Treffen wir in der Stadt Personen mit Eigennamen und erledigen Aufgaben für sie, finden wir sie im Harmoniediagramm wieder, welches uns die Beziehungen aller Bewohner von Bionis anzeigt.

Da unsere Charaktere keine gefühlskalten Monster sind, stehen auch sie in Beziehung zueinander. Sobald wir durch die Hauptstory Zuwachs erhalten haben, wird dieser im Harmoniediagramm aufgeführt und steht allen anderen Figuren neutral gegenüber. Mit der Zeit ändert sich dies, wenn mit den Figuren interagiert wird. Wer zusammen kämpft oder Missionen erledigt, fängt an, sich zu mögen, was zu einer Reihe positiver Effekte führt. So ergibt sich die Länge einer Angriffskette aus dem Harmoniewert der kämpfenden Gruppe. Die Chancenerhöhung der Kettenverlängerung vervielfacht in der Regel den Schaden und kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage in schwierigen Kämpfen ausmachen. Auch außerhalb des Kampfes wirkt sich das Harmoniesystem aus: Beim Schmieden von Kristallen erhöht sich durch Freundschaft die Chance, höherwertigere Juwelen herzustellen. Wenn wir zwischen Charakteren bestimmte Werte

Hier vermöbeln wir einen Hasit. Die kaninchenähnliche Kreatur lässt Ätherkristalle zurück, die wir zu Juwelen einschmelzen.

Im Harmoniediagramm sehen wir, wie sehr sich unsere Charaktere mögen, und können den Wert durch Geschenke erhöhen. Auch diverse NPCs sind hier vertreten.

schaffen, schalten wir Harmoniegespräche frei, in denen wir mehr über die Vergangenheit und Motivationen der Gesprächspartner erfahren, und können die Freundschaft noch zusätzlich steigern. Harmoniegespräche sind interaktive Zwischensequenzen, die sich überall auf der Welt befinden und auf der Karte markiert sind. Manche Sequenzen sind übrigens nur bei bestimmten Bedingungen abspielbar, beispielsweise nur nachts, was leider zu unnötiger Warterei führen kann.

Falls man eine Zwischensequenz verpasst hat, der Protagonist nicht das richtige Outfit trägt und das Ingame-Wetter ebenfalls nicht richtig mitspielt, dann muss man nicht verzagen, denn die Definitive Edition kommt mit einem Zwischensequenzen-Menü daher. Das bedeutet, dass man bereits gesehene Clips erneut anschauen kann, die Tageszeit und das Wetter anpassen, soweit beides nicht von der Szene vorgegeben ist, und sogar die getragenen Outfits der Charaktere bestimmen. Wir fanden das Feature echt cool, denn es gibt immer eine Situation, in der wir irgendwas nicht mitbekommen haben und gerne noch einmal nachgeguckt hätten. Anstatt also das Spiel neu starten zu müssen, können wir anders als auf der Wii nun einfach ins Hauptmenü gehen und von dort alles noch mal ansehen. Im Hauptmenü findet sich noch ein weiterer neuer Punkt: die Zusatzhandlung, die ein weiteres Kapitel in der Handlung von Xenoblade Chronicles darstellt und vom Umfang her mit etwa 20 Stunden Spielzeit einem soliden DLC entspricht.

Eine neue Geschichte mit bekannten Charakteren

Im Großen und Ganzen hat die Zusatzhandlung die gleichen Stärken und Schwächen wie der Hauptteil des Spiels. Die Story ist ähnlich stark, aber natürlich wesentlich kürzer. Im Intro erfahren wir, dass Shulk und Melia sich auf die Suche nach der schwebenden Stadt Alcamoth machen. Melia ist zur Hälfte Hochentia, eine Art Mensch mit Flügeln am Kopf. Alcamoth ist ihre Heimatstadt, die sich im neuen Kapitel auf der Schulter des Titanen Bionis befindet. Kurz bevor Suhlk und Melia bei der Stadt eintreffen, wird ihr Luftschiff von einem orangefarbenen Strahl aus dem Himmel geschossen und sie landen auf dem Kontinent unter ihnen. Dort treffen wir auf die Kinder des ehemaligen Charakters Rikki. Nene und Kino sind Nopons. Die knuffigen, quirligen Flauschbälle, die in Sachen Intelligenz und Stärke den Hom in nichts nachstehen, sind im neuen Abschnitt genauso putzig wie im Hauptspiel! Weil Rikki in der primären Handlung der legendäre Heldenpon war – also ein erwählter Nopon, der als Held für die Rettung der Welt kämpfen musste –, wollten seine Kinder genauso mutig sein und schlichen sich auf das verunglückte Luftschiff. Alles andere als wehrlos, gesellen sich die beiden als vollwertige Gruppenmitglieder zu uns und dienen als Tank und Support. Bald finden wir auf dem neuen Kontinent weitere Hochentia, die allesamt vom sogenannten Nebelkönig aus der schwebenden Stadt verjagt wurden, einer Erscheinung, die keinen Schaden durch Waffen nimmt und Alcamoth besetzt. Sie verwandelt manche Tiere in Nebelbiester, eine stärkere, aggressivere Form ihrer selbst, die alle umliegenden Kreaturen zum Mitkämpfen zwingt und deren Level auf ihr eigenes erhöht, was sich allerdings als recht unproblematisch erweist. Die Biester verfügen über keinen bedeutend höheren Kampflevel und wenn wir uns geschickt anstellen, können wir den Sichtkegel der Nebelbiester einfach umlaufen.

Stellen wir uns der neuen Gefahr, werden wir statt mit Geld mit Technikenmünzen belohnt, die als spezielle Währung für Technikbücher fungieren. Die Münzen bekommen wir für jedes Nebelbiest, das wir zum ersten Mal getötet haben und für das Bekämpfen von Gegnern mit Eigennamen. Gleichzeitig ist auch das normale Geld nun wesentlich wichtiger, da wir nur noch sehr selten Ausrüstungsgegenstände von Gegnern erhalten. Das bis dato quasi irrelevante Handelssystem kommt nun voll zum Tragen. Wir sind ständig pleite und müssen alles verscherbeln, was wir nicht unbedingt brauchen.

Neben neuen Gegnern und der chronischen Verarmung ändert sich auch am Kampfsystem das eine oder andere. So können wir als Shulk nicht mehr in die Zukunft sehen, womit Visionen im Kampf wegfallen. Die taktische Vielfalt ist dadurch zwar eingeschränkt, den verlorenen Vorteil gleicht das Spiel aber an anderer Stelle aus. Das Angriffskettensystem wurde im neuen Kapitel durch eine Art Spezialangriff ersetzt, der wesentlich mehr Schaden anrichtet und teilweise auch schwierige Kämpfe sofort beendet. Um diesen Angriff freizuschalten, muss man eine Reihe an Nebenquest erfüllen, durch die sich landvermessende Nopons, sogenannte Ponspektoren, der Gruppe anschließen. Dabei zählen sie nicht als vollwertige Charaktere, sondern nur als Kampfunterstützung, die sich in drei Kategorien aufteilt. Ponspektoren mit blauer Flagge haben heilende, mit gelber Flagge schwächende und mit roter Flagge offensive Persönlichkeiten und Fähigkeiten. Die Mutanzeige der Gruppe wird durch den Ponspektorenmut ersetzt, der aber genauso funktioniert. Erst wenn man einen Ponspektor von jeder

Nene und Kino sind die Kinder von Rikki aus der Hauptgeschichte, die wir als blinde Passagiere mit in unser Abenteuer geschleppt haben.

Vor manch schöner Landschaft halten wir inne und schauen uns staunend um. Ecken und Kanten blenden wir dann einfach aus.

Farbe gefunden hat, kann man den Spezialangriff ausführen, wobei man drei unterschiedliche Attacken zur Auswahl hat: Roter Komet (viel Schaden), Blaues Knuddeln (Heilung) und Gelbes Chaos (Ohnmacht). Durch mehrmaliges „B"-Drücken machen wir noch mal erheblichen Zusatzschaden und wenn wir Glück haben, können wir durch erneutes Drücken von „B" den Angriff sogar wiederholen. Ein gutes Reaktionsvermögen ist hier unabdingbar, ansonsten sorgt das System eher für Stress als für Spaß. Durch den zusätzlichen Anreiz, unsere Kampfstärke zu erhöhen, sind die Ponspektoren-Missionen eine willkommene Abwechslung zu den generischen Fetch- und Killquests, wobei sie auch ein wenig mehr Varianz vertragen hätten. Durch die Größe des Kontinents, auf dem wir gelandet sind, verlängern sich Nebenquest-Laufwege noch mal und lassen so manche dreiminütige Aufgabe zu einer Zehn-Minuten-Odyssee ausarten, in der man sich schon mal überlegt, ob man nebenbei nicht noch eine Serie schauen möchte.

Auch in der Zusatzhandlung gibt es den Experten- und den Gemütlichen Modus, wobei auch hier Letzterer das notwendige Grinding nur bedingt eliminiert. Komplett fehlen hingegen das Harmoniesystem und alles, was damit zu tun hat. Neben den Angriffsketten betrifft dies das Schmieden von Juwelen und das Teilen von Talenten. Juwelen baut man jetzt direkt ab und Talentbäume wurden komplett entfernt. Immerhin, Harmoniegespräche gibt es unter anderem Namen immer noch, sie sind aber nicht mehr an für den Start notwendige Bedingungen geknüpft. Da nur die Charaktere Nene und Kino neu mit dabei sind, drehen sich viele der Dialoge um die beiden. Durch ihr oft albernes Auftreten (da es sich ja um Kinder-Nopons handelt) sind diese Momente zwar ganz nett, aber auch recht oberflächlich und närrisch.

Schöne neue Welt

Sowohl die Hauptgeschichte als auch die Zusatzhandlung sind grafisch sehr schön gestaltet und heben sich vom Original aus dem Jahr 2011 deutlich ab. Die Charaktere sind allesamt komplett neu gestaltet worden und der Rest des Spiels ist stark aufgehübscht. Nicht nur im Mobilbetrieb, sondern auch am großen Bildschirm kann sich der Titel sehen lassen. Natürlich sollte man bei einem Remaster keine Next-Gen-Grafik erwarten, aber wir haben uns des Öfteren dabei erwischt, staunend in die Landschaft zu gucken, die sich ständig zu ändern scheint. Dazu kommt, dass im Hintergrund stets die riesigen Silhouetten der Titanen aufragen – ein fantastisches Bild, das zum Staunen einlädt.

Antonia Dreßler & Lukas Schmid

MEINUNG
Antonia Dreßler

Für geduldige JRPG-Fans auch in der neuen Fassung für die Nintendo Switch ein Muss!

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition ist ein fantastisches Spiel, das mit seinem taktischen Kampfsystem eine spaßige Herausforderung darstellt. Die zusätzlichen Features sind jedoch weitestgehend eher unnötig und lassen die Frage aufkommen „warum das Ganze?". Die Story hat mich dafür umgehauen und auch manche Nebenhandlungsstränge sind erstaunlich gut ausgearbeitet und tiefgründig. Wenn man nicht dazu gezwungen wäre, viel zu viel Zeit mit einfachem Hin- und Herlaufen zu verbringen, und das Kampfsystem sich nicht irgendwann repetitiv anfühlen würde, könnte man von einem perfekten JRPG reden. So ist die Langzeitmotivation allerdings deutlich geschmälert, auch wenn es sich definitiv lohnt, die Handlung bis zu ihrem überraschenden Finale zu erleben.

Infos

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Soft
Sprache:	Englisch/Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

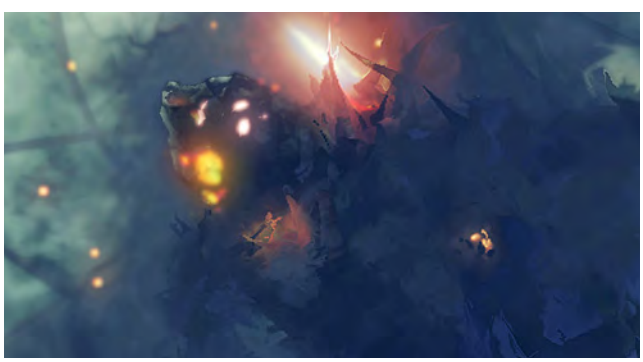
Pro & Contra

- ✚ Sehr umfangreiche und spannende Geschichte
- ✚ Viele interessante Nebenquests
- ✚ Grafik stark aufgehübscht
- ✚ Spannende, herausfordernde Kämpfe
- ✚ Zukunftsvisionen!
- ✚ Tempo-Herausforderungen ganz witzig
- ✚ Gelungene Zusatzhandlung
- ➖ Kämpfe wirken irgendwann repetitiv
- ➖ Grinding-Zwang trotz Gemütlichem Modus
- ➖ Viel zu weite Laufwege für manche Nebenquests

Wertung

9

Eine tolle Geschichte, die an manchen Stellen viel Geduld vom Spieler fordert



Der Nebelkönig ist eine riesige, nebelhafte Erscheinung, die von keiner Waffe getroffen werden kann und Alcamoth besetzt. Was es mit ihr wohl auf sich hat?

Die Ponspektoren verstärken uns im Kampf und helfen uns mit ihrem Spezialangriff des Öfteren aus der Patsche. Und sie sehen dabei super knuffig aus!

THE OUTER WORLDS

67/1532

Obsidians Sci-Fi-Abenteuer punktet mit tollen Dialogen, viel Fallout-DNA und einem herrlich selbstironischen Setting. Da verzeiht man ihm auch gerne so manche Schwäche.

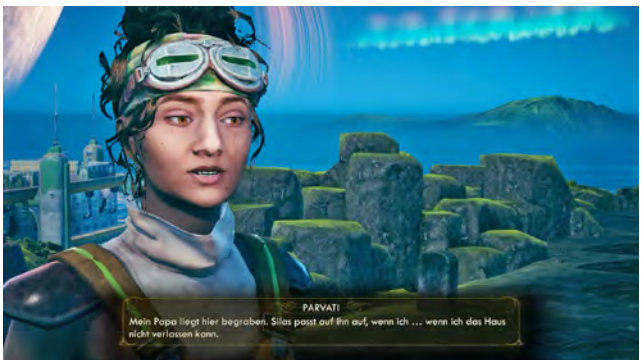
Die wichtigste Frage zuerst: Ist The Outer Worlds ein vollwertiges neues Fallout? Die Antwort lautet: nein. Zwar greift es viele Mechaniken aus Bethesdas Endzeit-Serie auf, verzichtet dabei aber auf eine offene Welt und riesigen Umfang. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch: Das Sci-Fi-RPG überzeugt mit starken Dialogen, interessanten Entscheidungen und einem coolen, retro-futuristischen Setting, das sich selbst nicht immer ganz ernst nimmt. Das Ergebnis spielt sich rundum spaßig und vertraut, wird aber nicht jeden Nerv treffen: The Outer Worlds fühlt sich wie ein Spiel an, das auch schon vor zehn, fünfzehn Jahren möglich gewesen wäre. Manchen wird das zu wenig sein. Andere werden es genau dafür lieben.

Die Rollenspiel-Spezialisten von Obsidian Entertainment (Pillars of Eternity) zeichnen für Outer Worlds verantwortlich, hinter dem Projekt stehen Entwicklergrößen wie Leonard Boyarsky und Timothy Cain, die schon an Meilensteinen wie Fallout oder Vampire: The Masquerade – Bloodlines beteiligt waren. Das weckt zu Recht große Erwartungen!

Willkommen in Halcyon!

Mit seinem Schauplatz kann das Rollenspiel kräftig punkten: Obsidian entwirft ein herrlich abgeranztes, satirisch überzeichnetes Sci-Fi-Setting, in dem die Menschheit zwei Weltall-Kolonien errichtet hat, die sich im entfernten Halcyon-System befinden: Die erste auf der lebenswerten, erdähnlichen Welt Terra 2, die andere dafür auf dem unwirtlichen Planeten Monarch, der von allerlei gefräßigen Kreaturen, Riesenpilzen und gefährlichen Schwefelbecken übersät ist. Hier kommt ihr ins Spiel: Zu Beginn werdet ihr als einer von zahllosen vergessenen Kolonisten aus einer Eiskapsel aufgetaut und ohne jegliche Vorkenntnisse ins Abenteuer katapultiert. Euer Retter ist der liebenswert-schusselige Wissenschaftler Phineas Welles, der auch gleich den ersten Job für euch hat: Ihr werdet nach Terra 2 entsandt, wo ihr die Siedlung kennenlernen, Kontakte

Schleichen ist möglich, aber nicht besonders befriedigend. Die KI der Gegner ist nicht herausragend, ihr habt es einfach, sie auszutricksen.



Begleiter haben individuelle Charakterzüge und regelmäßig etwas zu sagen. Romantikoptionen mit ihnen gibt es im Rollenspiel aber nicht.

Auf Wunsch können wir auch einen Zeitlupenmodus aktivieren, um Schwachstellen anzuvisieren. Dies ist ein PC-Screenshot.

knüpfen und schlussendlich einen Weg finden sollt, die nötigen Chemikalien aufzutreiben, mit denen Welles auch den Rest der eingefrorenen Kolonisten wiederbeleben möchte. Wie ihr das alles anstellt, ist mehr oder weniger euch überlassen: The Outer Worlds ist zwar überraschend linear aufgebaut, gibt euch aber in vielen Quests und Dialogen genügend Entscheidungen an die Hand, um Halcyons Zukunft maßgeblich zu beeinflussen.

Ihr habt die Wahl

Es gibt keine Regierungen oder Nationalitäten in The Outer Worlds, stattdessen haben in beiden Kolonien unterschiedliche Firmen das Sagen, die nur an einem interessiert sind: Profit. An jeder Straßenecke werdet ihr mit Postern, Leuchtreklamen und Werbeslogans zugeschmissen, der schrille Markenwahn soll die konsumgeilen Bewohner gefügig halten – und sie davon ablenken, dass es ihnen in Wahrheit ganz schön dreckig geht, denn tatsächlich halten sich die Menschen nur noch knapp über Wasser. Die Folge sind soziale Spannungen, immer wieder spalten sich Andersdenkende und Gesetzesbrecher in eigene Splitterfraktionen ab und suchen ihr Glück in der Wildnis. Gut für uns: Wir können nun für verschiedene Seiten Aufträge erfüllen, so unseren Ruf verbessern, für Chaos sorgen oder in manchen Fällen auch mal zwei Streithähne an den Verhandlungstisch bringen.

So richtig tiefgängig und komplex wird The Outer Worlds dabei aber nicht. Gerade im Rahmen der Hauptquest müssen wir oft nur zwischen Variante A und Variante B entscheiden, etwa wenn wir bestimmen, ob wir einer heruntergewirtschafteten, freudlosen Arbeitersiedlung oder einem Lager naturverbundener Deserteure den Strom abdrehen – wer die „gute" Spielweise bevorzugt, muss da nicht lange überlegen. Moralische Grauzonen leuchten die Entwickler nur selten aus, und wenn doch mal eine kniffligere Entscheidung ansteht, tut sich meistens noch ein dritter Lösungsweg auf, der vor allem diplomatischen Spielern die Möglichkeit gibt, einen fairen Kompromiss zu finden. Das alles ist grundsätzlich in Ordnung und macht Spaß, lässt aber langfristige Folgen vermissen: Haben wir beispielsweise die Krise in der Siedlung Edgewater gemeistert, gibt es danach keinen Grund mehr, jemals wieder an den Ort zurückzukehren und die Folgen der eigenen Entscheidungen auszukosten. Auch hat es oft den Anschein, dass unser Ruf (der deutlich in einem Menü angezeigt wird) keine nennenswerte Rolle spielt, viele Entscheidungen wirken dadurch fast losgelöst vom Rest des Abenteuers und beeinflussen einander nur selten. Von einem Spiel, das seine Fraktionen und Quests so in den Mittelpunkt rückt, hätten wir da schon etwas mehr erwartet.

Erst in den letzten Minuten machen sich einige unserer wichtigsten Taten bemerkbar. Allerdings wird die Hauptgeschichte dadurch auch nicht wirklich spannender: Obsidian konzentriert sich deutlich mehr auf das Setting und die interessanten Charaktere darin statt einen fesselnden Plot um das Ganze zu stricken. So überrascht es auch nicht, dass sich bis kurz vor dem Finale kein richtiger Oberschurke blicken lässt – und als er dann doch noch kurzfristig die Bühne betritt, fällt er auch noch erstaunlich flach aus. Wohlgemerkt: Die Story ist niemals schlecht oder lieblos, doch gerade von Obsidian hat man auch schon deutlich Besseres gesehen.

Höhen und Tiefen

Da ihr zwar größere Levels, aber nie eine zusammenhängende Welt erkundet, erhaltet ihr kurz nach Spielstart ein klappriges Raumschiff, das auf den liebenswerten Namen „Unreliable" (Die Unzuverlässige) hört. Mit dem Kahn reist ihr danach auf einer schlichten Karte zwischen verschiedenen Orten hin und her. So besucht ihr neben Terra 2 und Monarch auch beispielsweise die stimmungsvolle Groundbreaker-Raumstation, wo sich auf engstem Raum verschiedenste Händler, Halunken und Organisationen eingenistet haben. Betritt man so eine Location zum ersten Mal, fühlt man sich unweigerlich an Rollenspiel-Klassiker

In hektischen Auseinandersetzungen kommt es mitunter zu Rucklern. Rennt nicht blind in potenzielle Hinterhalte mit Mötern (hundeartige Wesen) oder Minen.

Lügen, überzeugen, bedrohen, bestechen und mehr: Auch das Dialogsystem erinnert stark an Fallout: New Vegas und ist ein klares Highlight von The Outer Worlds!

Die Gegner haben verschiedene Kampfstile und Klassen. Dieser Geselle bevorzugt den Nahkampf per Schwert.

wie Knights of the Old Republic erinnert, in denen man stundenlang von einem witzigen Gesprächspartner zum nächsten stiefelt, während das Questlog immer länger wird. Ein bisschen retro, aber auch ein großer Spaß! Viele Nebenaufgaben locken an solchen Orten mit mehreren Lösungswegen, etwa wenn wir entscheiden dürfen, ob wir einem zwielichtigen Leichenbestatter unter die Arme greifen und seine Geheimnisse vertuschen oder ob wir ihm stattdessen lieber Gewalt androhen und eine hübsche Summe von ihm erpressen. Diplomatie ist das A und O in The Outer Worlds, egal ob man sein Gegenüber einschüchtern, überzeugen oder anlügen will – hier sollte der Großteil eurer Talentpunkte landen, wenn ihr den gewaltlosen Weg bevorzugt!

Es gibt aber auch ein paar überraschend uninspirierte Aufträge: Da sollen wir beispielsweise nur ein paar entflohene Rattenviecher in einem dunklen Keller einfangen oder einfache Botengänge hinter uns bringen, das spielt sich so spannend, wie es klingt. Einmal betreten wir auch zufällig eine abgelegene Hütte, in der eine verdächtige Familie haust („Mutter hat gleich das Essen fertig, setzt euch doch!“) – wer schon mal ein Rollenspiel gespielt hat, sieht den Twist hier schon von Weitem kommen. Gerade von Obisidan hätten wir da mehr frische Ideen und Überraschungen erwartet, doch stattdessen bekommen wir auch häufiger die üblichen Schwarz-Weiß-Malereien aufgetischt, die wir schon zigfach aus anderen Rollenspielen kennen.

Dialoge in Obsidian-Qualität

Doch selbst wenn vielleicht nicht jeder einzelne Auftrag mitreißt, sind die Dialoge das absolute Glanzlicht von The Outer Worlds: Es ist eine Freude, die vielen, oft verschrobenen Charaktere kennenzulernen, ihre Geschichten anzuhören und herauszufinden, was sie in Wahrheit im Schilde führen. Ausgezeichnete englische Sprecher sorgen für mächtig Stimmung, eine deutsche Vertonung hat man sich dagegen leider gespart. Immerhin wurden aber alle Texte und Untertitel sehr gut übersetzt, Obsidians typischer Wortwitz bleibt dabei zum Glück erhalten, das ist wichtig! Denn Humor ist eine prägende Eigenschaft des Spiels, von der satirisch überzeichneten Kulisse über die teils bitterbösen Antwortmöglichkeiten bis hin zum sympathischen Raumschiff-Computer, der uns mit sarkastischen Sprüchen und herrlich unwitzigen Gags bei Laune hält, gibt es in The Outer Worlds erstaunlich viel zu lachen!

Das gilt auch für die sechs Begleiter, die sich uns im Spielverlauf anschließen können und von denen zumindest fünf ausgesprochen sympathisch geschrieben sind. Egal ob die sanftmütige Technikerin Parvati, der grüblerische Vikar Max oder die draufgängerische Nyoka, sie alle klinken sich immer wieder in Dialoge ein, kommentieren das Geschehen und halten uns zwischendrin mit eigenen Begleiter-Quests auf Trab. Anders als bei Bioware-Titeln dürft ihr euch hier aber keine Hoffnungen auf Romanzen machen – für so ein Feature fehlte laut den Entwicklern schlichtweg das Budget, wir haben es allerdings auch nie vermisst.

Bequemes Erkunden

Ihr seid grundsätzlich in der Ego-Ansicht unterwegs, eine Verfolgerperspektive wie in Bethesda-Rollenspielen gibt es nicht. So erkundet ihr nicht nur die (wenigen) Siedlungen und Raumstationen, sondern auch mehrere weitläufigere Außenareale, in denen ihr euch in alle Richtungen umschauen könnt. Tag-und-Nacht-Wechsel erwecken dabei den Eindruck, dass es sich um eine lebendige Welt wie in Skyrim handeln könnte, doch dahinter steckt nicht viel: Die Außenumgebungen sind ähnlich statisch wie in Mass Effect oder Knights of the Old Republic. NPCs haben auch keine richtigen Tagesabläufe, sondern warten einfach an Ort und Stelle, bis wir sie ansprechen. Immerhin reagieren sie halbwegs zuverlässig auf Diebstähle.

Trotzdem macht das Erkunden Spaß, da es auf den verhältnismäßig kleinen Maps genug zu entdecken gibt. Freigeschaltete Orte lassen sich bequem per Schnellreise ansteuern. Das macht auch das häufige Backtracking, das für einige Boten-

Trotz Tag-und-Nacht-Wechseln bleibt die Spielwelt meistens statisch, die meisten NPCs warten darauf, dass wir sie ansprechen. Dies ist ein PC-Screenshot.

Nachts sieht die Switch-Fassung von The Outer Worlds oft hübscher aus, da die Farben in dieser Zeit nicht so ausgeblichen wie tagsüber wirken.

Die Action im Shooter-Stil macht Spaß, leider gibt es aber keine Granaten oder coole taktische Gimmicks. Dies ist ein PC-Screenshot.

gänge und Nebenquests anfällt, einigermaßen erträglich.

Solide Action im Shooter-Stil

Und auch das erinnert stark an Fallout: Alle paar Meter trefft ihr auf feindselige Halunken oder außerirdisches Monstergetier, hier lassen wir in klassischer Shooter-Manier die Waffen sprechen. Eine solide Auswahl an Pistolen, Maschinengewehren, Plasmawerfern und mehr ist im Angebot, außerdem sammeln wir hin und wieder einzigartige Waffen wie einen coolen Gedankenkontrollstrahler, der Gegner kurzzeitig zu Verbündeten macht. Ein paar Nahkampfwaffen sind ebenfalls dabei, fühlen sich aber längst nicht so griffig an wie die meisten Knarren. Wurfwaffen oder Granaten gibt es leider gar nicht und auch exotischeres Kampfgerät – wie etwa Schilde oder unterstützende Drohnen – hat sich Obsidian gespart. Dadurch werden die eigentlich unterhaltsamen Schießereien nach einer Weile doch etwas eintönig.

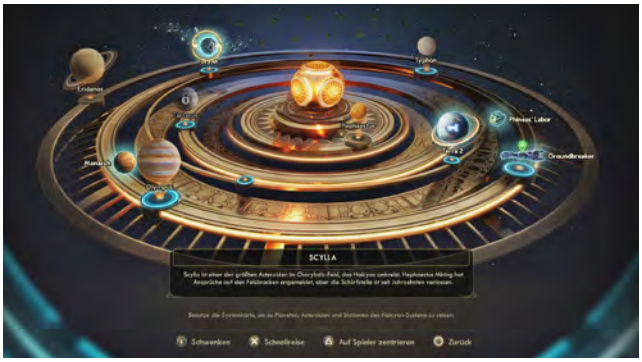
Immerhin: Waffen und Rüstungen können mit Mods ein wenig aufgepeppt werden, beispielsweise verpassen wir einer einfachen Pistole so einen Plasma-Effekt, der organischen Feinden Verbrennungsschaden zufügt. Außerdem können wir für einen kurzen Moment einen Zeitlupenmodus anwerfen, um etwa die Schwachpunkte von Feinden auszumachen. Das ist ordentlich umgesetzt, spielt aber nur selten eine Rolle, denn die meisten Gefechte arten ohnehin in direkte Schießereien ohne nennenswerten Tiefgang aus. Das liegt auch an der schwachen Gegner-KI, die uns oft erst spät bemerkt oder uns Feinde stur vors Fadenkreuz schickt. Und da viele Gegner erstaunlich schnell die Segel streichen, verkommt die Action nach einer Weile beinahe zum Kinderspiel. Darum unser Tipp: Wer Erfahrungen mit Shootern besitzt, sollte den Schwierigkeitsgrad besser gleich auf „Hart“ stellen!

Wer es wirklich wissen will, kann auch die vierte Stufe „Albtraum“ wählen, auf der noch mal härtere Regeln gelten: Gegner teilen hier deutlich heftiger aus, Begleiter können dauerhaft sterben, ihr müsst Nahrung zu euch nehmen, Körperteile können verkrüppeln und werden nur durch Bettruhe geheilt, außerdem gibt es Einschränkungen bei der Schnellreise und der automatischen Speicherfunktion. Damit ist der Modus sicher nicht für jedermann geeignet, aber zumindest dürfte er all jene ansprechen, die in Spielen vor allem eine Herausforderung suchen.

Nützliche Begleiter

Unsere beiden KI-Begleiter klinken sich nicht nur häufig in Dialoge ein, sie kämpfen auch artig mit und teilen kräftig aus. Ihre Bewaffnung dürfen wir außerdem in eigenen Ausrüstungs-

Das Fertigkeitensystem wirkt anfangs gehaltvoll, entpuppt sich aber bald als reichlich simpel. Im Inventar verwaltet ihr all die erbeuteten Ausrüstungsgegenstände.



Auf dieser Sternenkarte legt ihr euer Reiseziel fest. Neben zwei Planeten seid ihr auf Raumstationen und einem Asteroiden unterwegs. Dies ist ein PC-Screenshot.

Besiegten Gegnern leeren wir die Taschen ganz einfach im Handumdrehen. Überall gibt es mehr oder weniger wertvolle Objekte zu erbeuten.

bildschirmen festlegen, prima! Jeder Begleiter verfügt obendrein über eine aktive Fähigkeit, die wir aktiv auslösen müssen und die den meisten Gegnern sofort die Lichter auspustet. Dass uns die KI-Kumpels dabei niemals im Weg stehen, hat ein kleines Extra-Lob verdient. Alles in allem gut gelöst von Obisidan!

Es geht aber auch anders: Wer keine Lust aufs Ballern hat, kann zumindest hin und wieder schleichend ans Ziel kommen, etwa indem man sich ungesehen durch ein Labor mogelt, anstatt sich an den Wachen vorbeizukämpfen. Auch hier hat uns die KI leider nur wenig entgegenzusetzen. Und wird man doch mal erwischt, genügt es praktisch immer, ein wenig Bestechungsgeld zu zahlen oder sich mit einer Dialogfertigkeit rauszureden. Das macht das Schleichen leider nie so richtig spannend. Doch immerhin: Weder beim Hacken von Computern noch beim Knacken von Türschlössern müsst ihr nervige Minispiele erledigen, die hat sich Obsidian einfach gespart – eine richtige Entscheidung.

Überflüssiger Kram

Sammelzeug und jede Menge Beute warten nicht nur bei besiegten Feinden, sondern buchstäblich überall in der Spielwelt, besonders die Innenräume sind regelrecht mit Loot gepflastert. Die muntere Sammelei sorgt anfangs noch für Freude, fühlt sich aber irgendwann nur noch wie eine Pflichtübung an. Denn abgesehen von einigen starken Waffen und Rüstungen sacken wir vor allem Munition und Geld (haben wir beides bis zum Abwinken) oder Verbrauchsgegenstände ein. Letztere dienen allein der Heilung und verpassen uns positive Kurzzeiteffekte, die sich im Gefecht aber ohnehin kaum bemerkbar machen. Mit anderen Worten: Den Großteil von dem sammelbaren Kram kann man sich im Grunde sparen.

Etwas besser sieht es bei Waffen und Klamotten aus: Vieles davon brauchen wir zwar auch nicht, doch zumindest können wir das Zeug ins zwei Handwerksbausteine zerlegen, mit denen wir dann unsere eigene Ausrüstung aufleveln und reparieren können. Der Vorteil: Mit genügend Ressourcen bleiben liebgewonnene Waffen und Körperpanzer für lange Zeit nützlich. Ein richtiges Crafting-System, mit dem sich einzigartige Sets und Upgrades basteln ließen, fehlt aber leider, hier wäre also noch deutlich mehr dringewesen.

Heldenbau ohne Highlights

Auch bei der Charakterentwicklung gibt sich The Outer Worlds eher robust und bodenständig als komplex: Es gibt 18 Fertigkeiten (aufgeteilt auf sieben Gruppen), darunter Waffenbegabung, praktische Talente wie Hacken oder Schleichen oder Dialoghelfer wie

Wie ihr mit den Bewohnern der unterschiedlichen Fraktionen umspringt, beeinflusst, wie man euch behandelt. Stehlen kommt zum Beispiel nicht gut an.

Ein Klassiker: An solchen Terminals lest ihr Nachrichtenverkehr. Mit ausreichender Hacking-Fähigkeit stöbert ihr vielleicht sogar Geheimnisse in den Daten auf.

Die Pfützen am Boden gehören zu den hässlicheren Teilen des Spiels. Innenräume sehen oft besser aus.

Überzeugen oder Einschüchtern. Ingesamt 30 Levels könnt ihr aufsteigen, für jede neue Charakterstufe dürft ihr zehn Punkte auf solche Fertigkeiten verteilen. Hier entscheidet zwar der persönliche Geschmack, allerdings raten wir zumindest auf den drei normalen Schwierigkeitsstufen dazu, die meisten Punkte in Dialogfertigkeiten zu stecken – die braucht man schließlich häufiger als Angriff oder Verteidigung. Und wer sich mal verskillt, kann seine Talentpunkte an Bord des Raumschiffs einfach noch mal umverteilen. Schön, dass Obsidian auch daran gedacht hat!

Alle zwei Levelaufstiege darf man sich außerdem einen von 42 Vorteilen aussuchen, die im Grunde den Perks aus Fallout entsprechen. Einige davon sind sehr nützlich, es gibt beispielsweise gesteigertes Grundleben, höhere Tragekapazität oder schnellere Sprint-Geschwindigkeit. Andere fallen aber auch ziemlich langweilig aus, sie verbessern beispielsweise nur den Zeitlupenmodus oder stärken eure Begleiter. So richtig markante Perks wie beispielsweise in Fallout 3, die eigenständige Spielweisen möglich machten, gibt es leider nicht. Das entwertet auch ein besonderes Feature von The Outer Worlds: Hin und wieder bietet euch das Spiel nämlich an, einen permanenten Nachteil zu kassieren, als Gegenleistung erhaltet ihr dafür einen neuen Vorteilspunkt. In der Theorie ein cooles System, doch da sich die meisten Vorteile ohnehin kaum lohnen, fehlte uns der Anreiz, einen Nachteil dafür in Kauf zu nehmen.

40 Stunden Spielzeit

Schon im Vorfeld hatten die Entwickler offen kommuniziert, dass The Outer Worlds kein Rollenspiel-Monster mit dem Umfang eines Skyrim werden soll – und genau so ist es auch gekommen. Wir haben knapp 40 Stunden gebraucht, um alle Haupt- und Nebenquests zu erledigen, wer manche Aufgaben ignoriert oder nicht alles erkundet, ist auch deutlich schneller durch. Für diese Länge gehen die Spielmechaniken, Locations und Geschichten völlig in Ordnung. Durch die vielen Quest-Entscheidungen und witzigen Dialoptionen bietet das Spiel außerdem einigen Wiederspielwert.

Stil geht vor Technik

Grundsympathisch, aber alles andere als modern – so wie das Gameplay präsentierte sich auch die Optik beim Release der PC-Ausgabe 2019. Auf der Switch mussten dennoch weitere Abstriche gemacht werden, um das Abenteuer zum Laufen zu bringen. Die einst weitläufigen Landschaften schrumpfen durch geringere Weitsicht und leiden unter hereinpoppenden Objekten (manchmal auch Feinde). Die Reflexionseffekte sind sehr viel simpler und bei Pfützen ziemlich hässlich, die Texturen matschig. Dazu kommt die hölzerne Charakterdarstellung, die in Dialogen mit steifer Mimik zu kämpfen hat. Die Schnitzer gleicht das Spiel mit sympathischen, oft sehr detailverliebten Designs aus, sei es bei den abwechslungsreichen Kostümen oder den witzigen Anzeigetafeln und Postern, die wir allerorts entdecken.

Ein dickes Lob hat sich außerdem die Musikuntermalung verdient: Vom wunderschönen orchestralen Thema, das schon im Hauptmenü für Vorfreude sorgt, bis hin zu den zurückhaltenden, sphärischen Klängen, die wir beispielsweise an Bord unseres Raumschiffs zu hören bekommen, ist der Soundtrack über weite Strecken prima gelungen.

Switch vs. der Rest

Auch mit dem Controller ist The Outer Worlds gut spielbar, das Inventar aber ein wenig umständlicher zu bedienen. Das Auto-Aiming fällt großzügig aus. Im Vergleich mit den Portierungen für die anderen beiden Konsolen ist die Switch-Fassung weniger schön, sie ruckelt ab und zu und sie erfordert auch mehr Geduld: Die Ladezeiten bei Gebietswechseln oder der Schnellreisebewegen bewegen sich in einem Rahmen von 45 bis zu 60 Sekunden. Immerhin gibt es keine Zwangspausen beim Betreten der meisten Gebäude. Dass The Outer Worlds auf der Switch technisch nicht die erste Wahl ist, dürfte aber jedem von Anfang an klar gewesen sein.

Felix Schütz & Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Optisch kein Hit, aber gute innere Werte: Ein gutes Rollenspiel für Fallout-Freunde.

Bei der Berichterstattung im Vorfeld war ich The Outer Worlds gegenüber eher gleichgültig eingestellt. Durch seinen Charme hat es mich dann aber auf der Switch von Anfang an in seinen Bann gezogen. Der feine Humor, die interessante Welt – in dieser Hinsicht habe ich an Obsidians Werk nichts auszusetzen. Dass ich mich auf der Switch auf ein weniger prächtiges Erlebnis einstellen muss, damit habe ich gerechnet. Es ist erfreulich, dass The Outer Worlds für die Nintendo-Konsole inhaltlich nicht abgespeckt ist. Allerdings sieht das RPG in vielen Momenten nicht allzu schön aus – die Pfützen am Boden sind schon arg unansehnlich, die Farben irgendwie blass, vieles wirkt unscharf. Wie üblich ist die Grafik im portablen Modus verträglicher, da der Bildschirm kleiner ist. Aber die Technik ist nur ein Aspekt des großen Ganzen, abgesehen davon hatte ich mit der Switch-Fassung wirklich Freude. Mir hat gefallen, dass man ganz klassisch beim Herumlaufen viel entdeckt, dass man überall Quests bekommt und das Interesse an der kreativen Welt so die ganze Zeit über erhalten bleibt. Freunde des Studios greifen sowieso zu.

Infos

Termin:	05. Juni 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Private Division
Entwickler:	Obsidian Entertainment
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sympathisches Sci-Fi-Setting
- ✚ Toll geschriebene Dialoge
- ✚ Interessante Charaktere
- ✚ Treffsicherer Humor
- ✚ Exzellente englische Sprecher
- ✚ Viele Entscheidungen in Quests
- ✚ Vertrautes Fallout-Spielgefühl
- ✚ Nettes, detailverliebtes Design
- ✚ Solider Umfang
- ✚ Wiederspielwert
- ➖ Spannungsarme Hauptstory
- ➖ Manche Questentscheidungen lassen Auswirkungen vermissen
- ➖ Etwas leblose Spielwelt
- ➖ Solide, wenn auch simple Action
- ➖ Viele überflüssige Items
- ➖ Etwas fade Charakterentwicklung
- ➖ Charaktere grafisch veraltet
- ➖ Schwache Gegner-KI
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Unscharfe Texturen, Ruckler, Pop-ins

Wertung

8

Kein neues Fallout, aber ein tolles Sci-Fi-Abenteuer mit Stil und Humor

MINECRAFT DUNGEONS

Minecraft ist wohl jedem Spieler ein Begriff, wenngleich das kubistische Crafting-Adventure eher auf ein jüngeres Publikum als Zielgruppe setzt. Nun haben sich die Entwickler zusammen mit den Xbox Game Studios in völlig neue Gefilde gewagt und veröffentlichen ein Action-RPG.

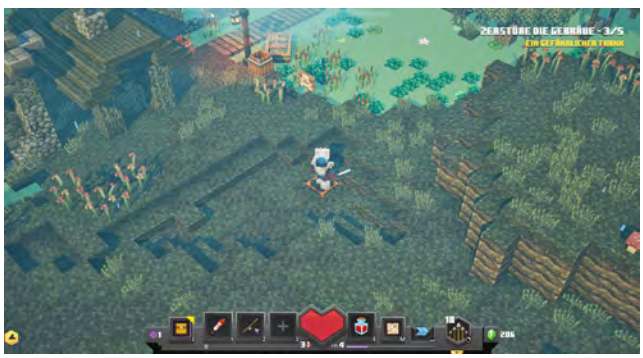
Schon seit seinem Release für den PC im Jahre 2009 schlägt Minecraft große Wellen. Das Sandbox-Abenteuer und das drumherum aufgebaute Franchise dominierten jahrelang die Youtube-Trends, man kam um dieses Spiel einfach nicht herum. Dabei gefiel und gefällt Minecraft zwar vor allem dem jüngeren Publikum, durch die Tiefe des ausgefuchsten Crafting-Systems konnte man aber auch ältere Fans und eingefleischte Gamer für sich gewinnen.

Nun jedoch weicht Mojang von der altbewährten Formel ab und erforscht ein neues Territorium: jenes der Action-RPGs. Wie gut das Experiment gelungen ist und sich Mojangs Erstversuch im Vergleich mit der Konkurrenz schlägt, haben wir in unserem Test unter die Lupe genommen.

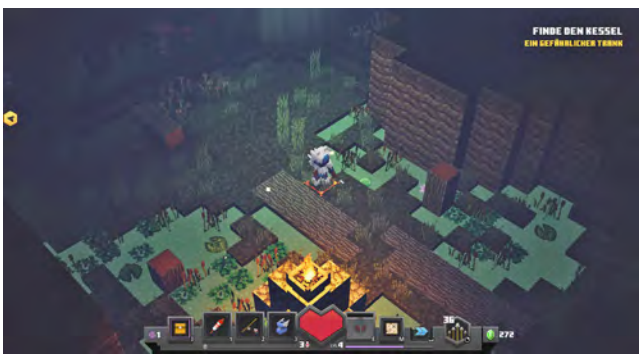
Wir präsentieren: die Illage-People

Beginnen wir zunächst mit der Story von Minecraft Dungeons, denn diese ist, ähnlich wie bei vergleichbaren Genre-Vertretern, eher loses Beiwerk als wirkliches Kernelement der Spielerfahrung. Eine weibliche Erzählerstimme führt uns in die Geschichte ein. Sie erklärt uns während einer hübschen und im charmant-kantigen Minecraft-Stil animierten Videosequenz, dass ein ausgestoßener Illager (dabei handelt es sich in Minecraft um ehemalige menschliche Dorfbewohner) sich eines magischen Artefakts bemächtigt hat, durch welches er korrumpiert wurde. Nun führt er die Illager an, die plündernd durch die Lande ziehen. Während ihrer Raubzüge überfallen sie auch unser Heimatdorf und entführen die restlichen Dorfbewohner, woraufhin wir uns auf die Jagd nach dem nun sogenannten Erz-Illager begeben.

Und das war es auch schon, viel mehr passiert in Minecraft Dungeons im Grunde nicht. Die einzelnen, frei auswählbaren Hauptmissionen sind jeweils mit einer kurzen und in der Missionsauswahl ausführlicher nachles-

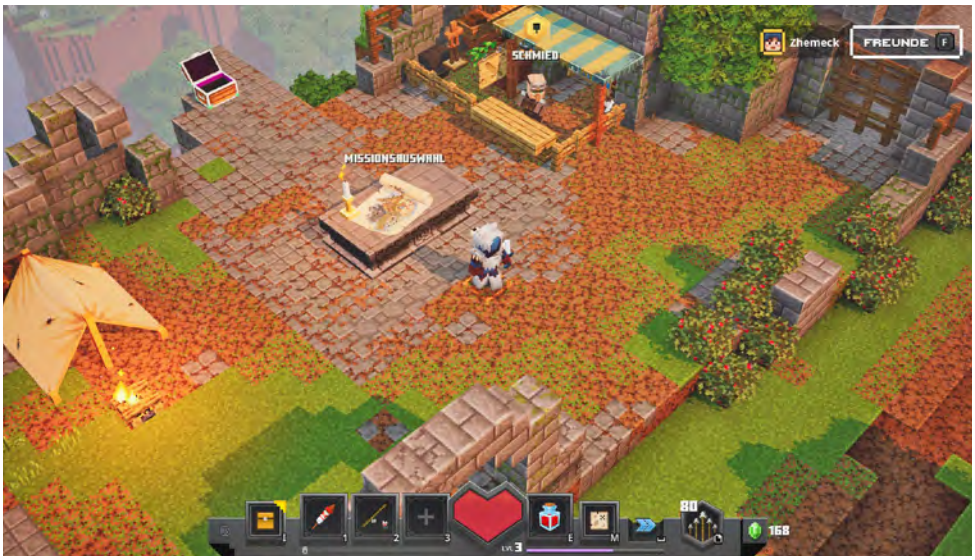


Im nassen Sumpf zerstören wir die magischen Gebräue des Erz-Illagers. In diesem Gebiet erwartet uns auch ein spaßig gestalteter Bosskampf.



Minecraft-typisch gibt es natürlich auch dunklere Orte und Höhlen zu erkunden. Schweift man dort vom Wegesrand ab, winken meist hilfreiche Belohnungen.

baren Hintergrundgeschichte an diese sehr simple Prämisse geknüpft. Diese Hintergrundgeschichten sind allerdings auch eher oberflächlich. Von der ersten Sekunde an macht das Action-Rollenspiel also klar, dass es auf jedweden Tiefgang im Hinblick auf die Geschichte verzichtet. Das ist auch voll und ganz beabsichtigt, richtet man sich doch abermals vor allem an ein jüngeres Publikum. Bereits aus einem Interview mit dem Executive Producer des Spiels, David Nisshagen, ging hervor, dass es bei Minecraft Dungeons viel mehr um kurzweilige und leichte Unterhaltung als um eine epische und mitreißende Geschichte gehen soll. Der Titel soll Spaß machen – und das ist gelungen.

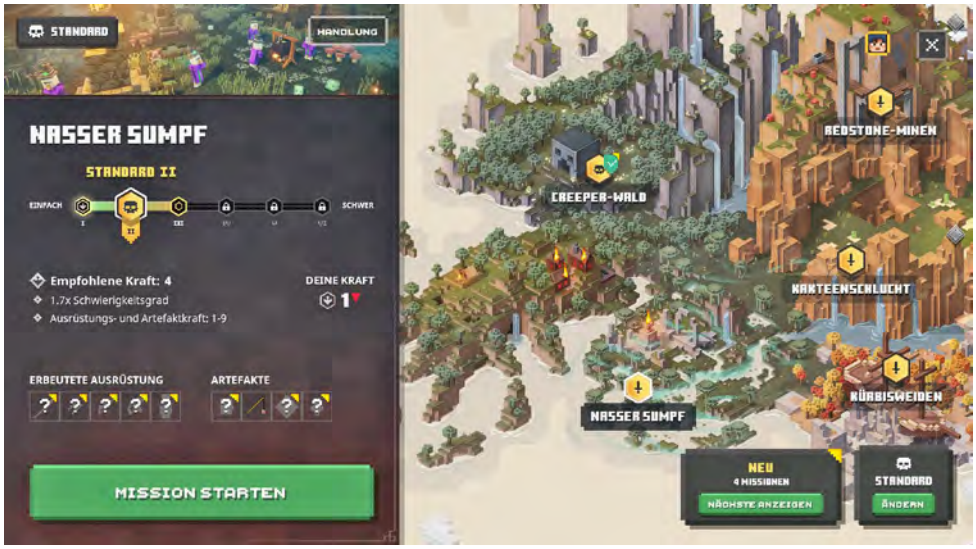


Im Lager können wir für Smaragde Zufallsausrüstung erwerben, ab und an finden wir hier auch Kisten mit Belohnungen.

Eine Klasse für sich

Bevor wir uns in das wilde Getümmel stürzen, wählen wir aus einer Anzahl vorgefertigter Charaktere unseren Avatar aus, mit dem wir den Rest der Reise bestreiten werden. Anders als bei anderen Genre-Größen, wie etwa Diablo 3, verzichtet man hierbei nicht nur auf eine richtige Charaktererstellung, sondern auch auf die Auswahl einer Klasse. Das ist einerseits nett, da man sich so nicht bereits von Beginn an auf einen Spielstil festlegen muss und stets eine gewisse spielerische Freiheit genießt, andererseits nimmt man damit dem Wiederspielwert ein wenig den Wind aus den Segeln. Wozu soll man denn einen neuen Charakter erstellen, wenn sowieso jede Figur jedes Item nutzen kann und sich, gerade zu Anfang, exakt gleich anfühlt?

Von Beginn an kann unser Charakter eine Nahkampfwaffe, eine Fernkampfwaffe sowie drei Artefakte nutzen und eine Rüstung anlegen. Das Spiel gibt uns diese Items schnell an die Hand und bringt uns innerhalb eines Tutoriallevels in einfachen und kurzen Erklärungen die Handhabe aller Spielelemente näher. Wir schlagen zum Beispiel beherzt zu, oder feuern Pfeile ab, sofern sich denn noch welche im Köcher befinden, und wir nutzen unsere Artefakte. Dazu kommt noch ein durch eine lange Abklingzeit begrenzt einsetzbarer Heiltrank, und fertig ist das Grundgerüst von Minecraft Dungeons. Mittels Gamepad funktioniert die Steuerung erfreulich simpel. Wer schon einmal ein Action-RPG gespielt hat, für den bietet Minecraft Dungeons also kaum eine Überraschung, für Neulinge kann es jedoch ein perfekter Einstieg in die Welt der Dungeon Crawler sein. Auch das relativ geradlinige Leveldesign kommt dem entgegen. Bis auf einige versteckte Areale und Kisten abseits des Wegesrandes kann man stets geradeaus dem Hauptweg folgen, welcher immer durch einen Marker ausgewiesen wird. Entsprechend kommen wir erfrischend schnell voran und müssen nicht stundenlang in einer riesigen Wüste nach der einen Höhle suchen (schöne Grüße an Diablo 3).



Auf der Map können wir frei die nächste Mission wählen – eine vorgegebene Reihenfolge gibt es also auf unserer Reise nicht.

Kleider machen Leute

Sehr simpel gehalten ist zunächst auch das Skill- und Levelsystem. Dieses existiert hier zwar in einer erfrischend ungewohnten Art, nichtsdestotrotz ist es sehr leicht überschaubar und bietet nicht den Tiefgang, wie man es von einem Diablo oder gar Path of Exile kennt. Haben wir genügend Erfahrungspunkte durch das Besiegen der Gegnermassen ergattert, so erhalten wir bei einem Level-up zur Belohnung einen Verzauberungspunkt. Unsere Figur verfügt über keinerlei Fähigkeiten und es gibt auch keine klassischen Talentbäume, dafür dürfen wir mit den Verzauberungspunkten unsere Ausrüstung verbessern. Aus drei bis neun zufällig gewählten Verzauberungen wählen wir diejenige aus, die am besten zu uns passt, später können wir diese Verzauberung für weitere Punkte bis zu zwei Mal aufwerten. Diese Verzauberungen der Rüstung sowie der Nah- oder der Fernkampfwaffe sorgen zwar für ein kleines bisschen mehr Tiefgang, doch auch sie sind wesentlich verständlicher und simpler gehalten als ähnliche Systeme in vergleichbaren Titeln.

Während man in einem Diablo teils nicht drum herumkommt, die komplexen Beschreibungen von Fähigkeiten und die

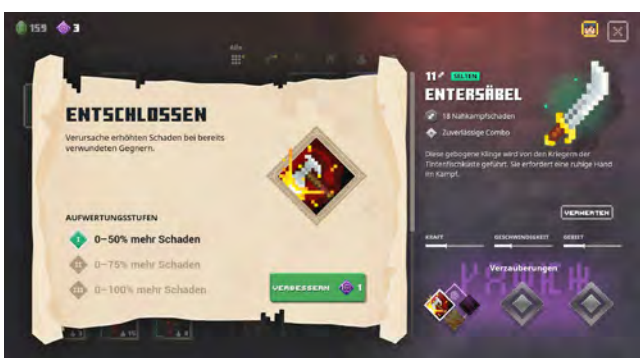
Die Vorlagen aus dem Original-Minecraft wurden hübsch im neuen Stil umgesetzt, die Gebiete wirken teils wirklich „gebaut“.

zahlreichen, detaillierten Werteveränderungen von Rüstungen zu studieren und abzugleichen, ist in Minecraft Dungeons alles schnell und einfach erklärt. So heißt eine Verzauberung für den Bogen beispielsweise „Unendlichkeit“ – einen gleichnamigen, vom Effekt ähnlichen Magiebonus gibt es auch im Original-Minecraft. Dank ihm wird in Minecraft Dungeons mit einer geringen Wahrscheinlichkeit ein Pfeil in unseren Köcher zurückgegeben. „Giftwolke“ hinterlässt relativ selbsterklärend mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit eine grüne Wolke am Einschlagsort des Pfeils, welche die Gegner über die Zeit beschädigt. Auch die Prozentwerte, um welche wir die Verzauberungen aufwerten können, sind klar und verständlich. Auf komplexe kleinteilige Effekte, wie eine Steigerung eines Wertes um 0,5 Prozent, verzichtet man hier zur Vereinfachung völlig – und das ist auch gut so. Finden wir bessere Ausrüstung, so gewinnen wir durch das Zerlegen der alten Gegenstände auch die investierten Punkte wieder zurück.

Altbekanntes in neuem Gewand

Zusätzlich zu den Verzauberungen der Ausrüstung bringen die Artefakte Würze in die Kämpfe, denn diese Items fungieren in Dungeons als unsere manuell einsetzbaren Skills. Diese treten in einer ziemlich großen Variation auf. Zu Beginn etwa erhalten wir schnell ein Artefakt, welches unseren nächsten Pfeil in eine Rakete verwandelt, die dann in einem sehr großen Umkreis explodiert und massiven Schaden anrichtet. Später kann man auch einen Pilz finden, der Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit stark erhöht. Man kann aber auch mit einem KI-Begleiter in die Schlacht ziehen, wenn man etwa das Artefakt „Weizen“ einsetzt. Anders als die Waffen und die Rüstung können diese Artefakte allerdings nicht durch Punkte verbessert werden.

Nicht nur bei den Items erkennt man immer wieder Anspielungen auf und Details aus dem originalen Minecraft wieder. Wer sich als Fan betrachtet oder mit dem Stil etwas anfangen kann, der wird hellauf begeistert sein. Sowohl die meisten Items als auch viele Gegner sowie das generelle Design der Umgebung werden Fans aus dem „Vorgänger“ sofort wiedererkennen, doch sieht alles wesentlich hübscher, glatter und sauberer aus. Selbst eine Spitzhacke kann hier gefunden und als Nahkampfwaffe eingesetzt werden. Immer wieder lauert uns überraschend der Enderman auf, Gegner lassen Fleisch und Brot fallen und sogar Kühe und Schafe treiben sich in den Leveln herum. Das Spiel übernimmt die bereits existierenden Elemente und setzt diese ausgezeichnet und äußerst charmant innerhalb des frischen Stils um. Der Look und das Spielgefühl von Minecraft funktionieren dabei überraschend gut in Verbindung mit einem Dungeon Crawler.



Bei einem Level-up können wir mit Verzauberungspunkten unsere Ausrüstung aufwerten. Hier erwarten uns viele unterschiedliche Möglichkeiten.

Herausforderung nach Herzenslust

Wie bereits erwähnt, gibt sich Minecraft Dungeons alle Mühe dabei, möglichst einsteigerfreundlich zu sein. Auch Buttonmasher sollen Spaß daran haben, sich durch die Missionen zu kämpfen, und das ist auch ohne jeden Zweifel gewährleistet. Von Zeit zu Zeit sind die Missionen im empfohlenen Schwierigkeitsgrad so bar jeder Herausforderung, dass man sogar mit nur einer Hand erfolgreich sein kann. Für geübte Zocker kann das schon mal ermüdend werden, doch dafür gibt Dungeons uns Optionen an die Hand, um unsere Spielerfahrung selbst aufzupeppen. Jede Mission können wir in einem Schwierigkeitsgrad von Standard 1 bis Standard 4 bestreiten. Bei unserer Wahl werden wir aber insofern eingeschränkt, als dass wir nie einen aberwitzig schweren oder viel zu leichten Schwierigkeitsgrad ansteuern können. Kommen wir zum Beispiel mit unserer derzeitig angelegten Ausrüstung auf einen Kraftwert von insgesamt 1, so ist es uns nicht möglich, eine der Stufen ab Standard 3 aufwärts zu wählen.

Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads wird immer die empfohlene Kraft im Vergleich zu unserer eigenen eingeblendet. So kann man gut abschätzen, wie anspruchsvoll das Level sein wird. Liegt man über der empfohlenen Kraft, dann ist das ein Garant für eine unterdurchschnittlich fordernde, ja fast schon banale Spielerfahrung. Erst bei einigen Bossgegnern oder unverschämt riesigen und zähen Feindeswellen im späteren Spielverlauf gibt es auch mal die eine oder andere Herausforderung. Ist man hier unachtsam oder durchschaut nicht rasch genug die Mechaniken der Gegner, dann gibt man auch mal den virtuellen Löffel ab. Bis zu drei Mal kann man innerhalb einer Mission versagen, bis uns ein Game-Over-Screen aus dem Level wirft und uns zurück in unser Lager schickt, wo wir dann gründlich unsere Ausrüstung überdenken sollten. Im Lager können wir für die erbeuteten Smaragde zudem Zufallsausrüstung erwerben. Nachdem man die Missionen im Modus „Standard“ abgeschlossen hat, kann man das Spiel noch in zwei anderen Schwierigkeitsgraden absolvieren, in welchen sich ebenfalls vor jeder Mission noch einmal Abstufungen von 1 bis 6 anwählen lassen. Minecraft Dungeons kann also uch eine ansprechende Erfahrung für die Hardcore-Gamer bieten, wäre da nicht ein „kleines“ Problem.

Liegt die Würze wirklich in der Kürze?

Schon einige Male sind nun innerhalb dieser Review Vergleiche zu Diablo und Path of Exile gefallen. Natürlich gibt es da noch viele weitere Vertreter wie das relativ frische Wolcen: Lords of Mayhem, doch wäre es wohl müßig, alle großartigen Vertreter dieses Genres aufzuzählen. Unterm Strich haben fast alle diese Spiele eine Gemeinsamkeit: Sie können mitunter hunderte von Stunden vor den Bildschirm fesseln. Durch seine enorme Freiheit und das nicht definierte Spielziel gelingt dies auch dem originalen Minecraft, doch Minecraft Dungeons enttäuscht in Sachen Umfang leider auf voller Linie. Trotz der höheren Schwierigkeitsgrade und einer gewissen damit verbundenen Anzahl an Bildschirmtoden hatten wir nach circa fünf Stunden unseren ersten Durchgang bereits abgeschlossen.

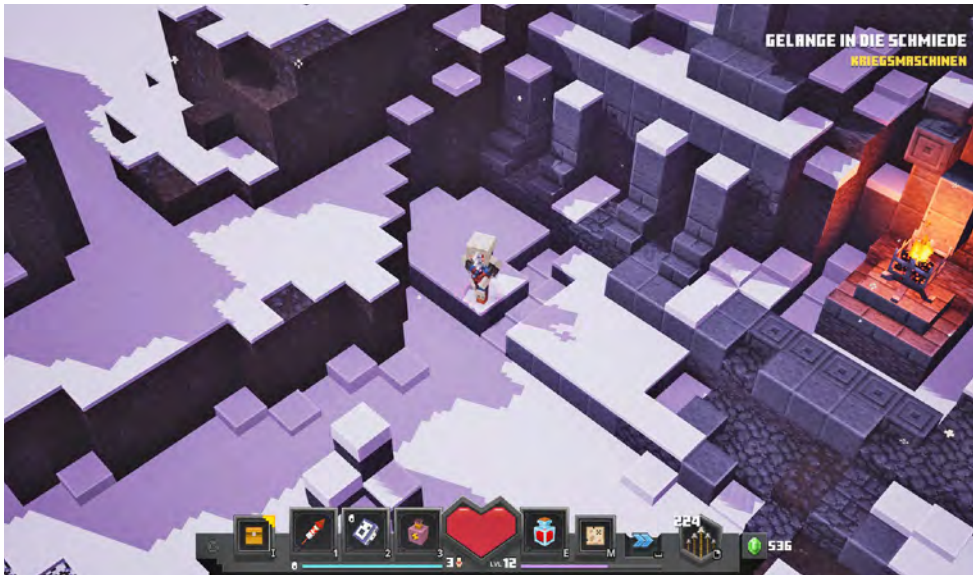
Das ist wahnsinnig schade, bietet man doch ansonsten viel Abwechslung durch Items und Ausrüstung und führt zum Ende sogar Bosse mit interessanten Mechaniken sowie neue Gegnertypen ein. Minecraft Dungeons fängt irgendwann an, so richtig Spaß zu machen – bis es dann auf einmal vorbei ist. Natürlich können wir uns nun noch zwei weitere Durchgänge auf den höheren Schwierigkeitsgraden genehmigen, doch im Grunde haben wir so gut wie alles gesehen, was uns Dungeons zu bieten hat. Einen ganz besonders komischen Beigeschmack hinterlässt dabei eine auswählbare Mission auf der Map, welche uns beim Startversuch mitteilt, dass wir diese als DLC zukünftig käuflich werden erwerben dürfen. In Sachen Größe ist das Hauptspiel schon nicht mehr als ein kleines Appetithäppchen, also können wir nur gespannt sein, wie mager die DLCs ausfallen werden.

Wie in Diablo bekommen wir es hier auch mal mit magischen Gegnern zu tun, die uns kurzerhand Barrieren in den Weg zaubern.

Ein kleiner Spaß für zwischendurch

Minecraft Dungeons ist schlussendlich die Fünf-Minuten-Terrine im Action-RPG-Regal. Geht schnell, ist kinderleicht und bereitet Freude, doch sättigt sie nicht längerfristig. Die sehr oberflächliche Geschichte und die simpel zu beherrschenden Mechaniken machen das Spiel aber zu einem idealen, kurzweiligen Zeitvertreib im Online- oder Couch-Koop mit Freunden. Zudem eignet es sich perfekt für Eltern, um ihre Kinder an das Thema Videospiele heranzuführen. Auch wenn es etwas oder auch gerne viel mehr hätte sein dürfen, haben die Entwickler ihr Ziel voll und ganz erreicht: Sie haben ein für jedermann zugängliches Action-Rollenspiel entworfen, bei dem der reine Spielspaß ganz deutlich im Vordergrund steht. Insofern bleibt Minecraft Dungeons nicht hinter den Erwartungen zurück.

Moritz Schmidtke & Lukas Schmid



Im Spielverlauf bekommen wir viele unterschiedliche Gebiete zu sehen, die an die Biotope aus Minecraft erinnern.

MEINUNG
Moritz Schmidtke

Wirklich sehr spaßig, nur leider ein bisschen zu knapp, was den Spielumfang betrifft

Minecraft Dungeons leistet hervorragende Arbeit in der Hinsicht, bereits bekannte Action-RPG-Mechaniken zu simplifizieren und charmant mit dem Minecraft-Universum zu verknüpfen. Leider ist dieser Spaß viel zu schnell vorbei. Im Zusammenspiel mit Freunden macht Minecraft Dungeons als kurzweiliger Zeitvertreib wohl am meisten Spaß, hier achtet man dann auch am wenigsten auf die sehr dünne Story. Schlussendlich hatte ich trotz der kleinen Kritikpunkte viel mehr Spaß mit Minecraft Dungeons, als ich anfänglich erwartet hatte. Selbst die Grafik ist mir schnell ans Herz gewachsen.

Infos

Termin:	26. Mai 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Xbox Game Studios
Entwickler:	Mojang Studios
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

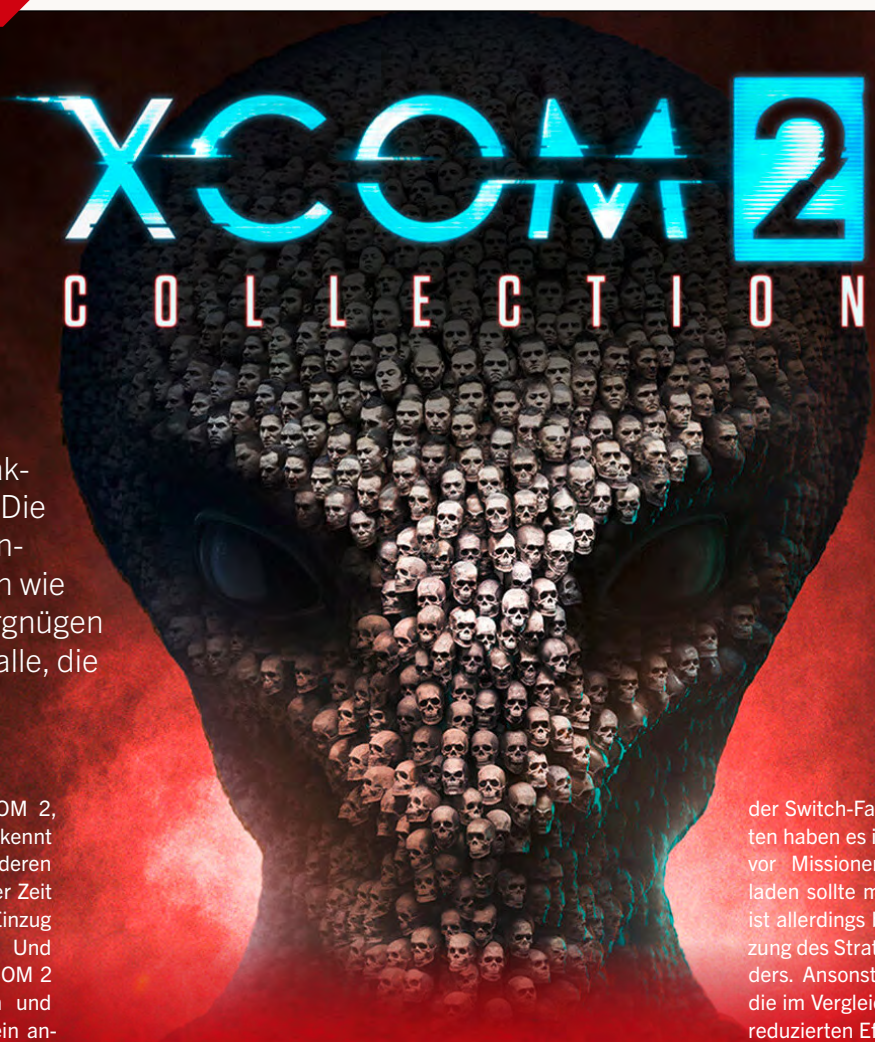
Pro & Contra

- ✚ Spaßige Kämpfe
- ✚ Abwechslungsreiche Items
- ✚ Sehr einsteigerfreundlich
- ✚ Optisch ansprechend
- ✚ Gelungenes Sounddesign
- ➖ Stellenweise zu leicht
- ➖ Kämpfe werden manchmal repetitiv
- ➖ Sehr kurz
- ➖ Plumpe und uninteressante Geschichte

Wertung

7

Minecraft Dungeons macht im Gameplay vieles richtig. Wäre es doch nur ein wenig länger!



N-ZONE AWARD 9/10

Astreine Rundentaktik auf der Switch: Die Portierung ist gelungen, das Spiel nach wie vor ein riesiges Vergnügen für Strategen und alle, die es werden wollen.

Die Macher von XCOM 2, Firaxis Games, kennt man von einer anderen großen Serie, die vor einiger Zeit erfolgreich auf der Switch Einzug gehalten hat: Civilization! Und auch die Collection von XCOM 2 richtet sich an Strategen und Taktiker, bietet allerdings ein anderes Spielkonzept und -setting. Im Jahr 2035 kontrolliert ihr die XCOM-Einheit im Untergrund beim Kampf gegen die Aliens auf der Erde. Inhaltlich knüpft das an den Vorgänger XCOM: Enemy Unknown an, der allerdings nie für eine Nintendo-Plattform erschienen ist. Wichtig ist in erster Linie, dass ihr mit euren Soldaten gegen die schwer bewaffneten und mächtigen Außerirdischen erfolgreich zu Felde zieht, um die Erde zu retten! Gerade für ein Taktikspiel ist die interessante Story, die mit Zwischensequenzen in Szene gesetzt wird, lobend hervorzuheben.

Was ist schon perfekt?

In der Collection ist, wie der Name es bereits andeutet, nicht nur das Grundspiel XCOM 2 enthalten, sondern auch die Erweiterung War of the Chosen. Für Anfänger ist es empfehlenswert, zunächst XCOM 2 in Angriff zu nehmen und sich dann War of the Chosen zu widmen, das in Sachen Komplexität noch eine Schippe obendrauf legt. Insgesamt stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, mit dem ersten oder zweiten sind Neulinge auf jeden Fall schon gut bedient, denn die Aliens machen keine Gefangenen! Wer noch nicht viel Erfahrung mit Serie oder Genre gesammelt hat, sollte des Öfteren zur Sicherheit speichern. Das führt uns gleich zur einer der größten Technik-Einschränkung der Switch-Fassung: Die Ladezeiten haben es in sich, eine Minute vor Missionen und beim Neuladen sollte man einplanen. Das ist allerdings bei der PS4-Umsetzung des Strategiespiels nicht anders. Ansonsten fallen natürlich die im Vergleich zur PC-Ausgabe reduzierten Effekte und Texturen auf, die Framerate kommt ab und zu ins Stottern und die Schrift ist im Handheld-Modus schon sehr klein. Alles in allem macht XCOM aber eine klasse Figur, hat nichts an Inhalt abgespeckt und ist auf der Switch genauso packend wie am Rechner – wenn auch mit längeren Pausen durchsetzt. Die Steuerung wurde sinnvoll umgesetzt, ist zwar nicht komplett intuitiv, wird aber im schönen Tutorial gut erklärt. Auch der Umfang der Collection kann sich se-

Alles im blauen Radius kostet einen Aktionspunkt, um dorthin zu laufen. Wo ihr halbe oder ganze Deckung genießt, verrät das einleuchtende Schildsymbol.

Zwischen den Missionen kümmert ihr euch an Bord eures Unterschlupfes um das Vorankommen der Forschung und die Ausrüstung eurer Untergebenen.

Volltreffer! Gegner in Deckung, denen wir in die Flanke fallen, genießen keinen Verteidigungsbonus. Wir aber auch nicht!

hen lassen; der Preis von 50 Euro macht den Titel zwar nicht unbedingt zum Schnäppchen, dafür bekommt ihr aber auch eine Spielzeit von etwa 70 Stunden oder mehr heraus, wenn ihr wirklich alles erledigen wollt.

XCOM: Die Grundlagen

Wer mit der Reihe oder dem Spielpinzip etwas vertraut ist, für den dürfte die Entscheidung nun bereits gefallen sein – XCOM 2 auf der Switch lohnt sich! Für alle anderen aber an dieser Stelle noch eine genauere Erläuterung der Mechanik: Ihr führt vier (später sechs) Spezialisten des XCOM-Teams gegen die Aliens ins Gefecht. Die Klassen der Kämpfer könnt ihr dabei zwischen den Missionen weiter spezialisieren. Euch stehen pro Zug zwei Aktionen zur Verfügung. Das kann bedeuten: Ihr bewegt euch in einem gewissen Radius zu einer Deckung (ein Aktionspunkt) und ballert dann auf einen Alien in der Nähe (noch ein Aktionspunkt). Damit ist euer Zug abgeschlossen und der Gegner an der Reihe. Natürlich habt ihr noch weitaus mehr Aktionsmöglichkeiten als Rennen und Ballern; ihr könnt hacken, Granaten werfen, Evakuierungszonen festlegen, vermeintliche Zivilisten scannen (nicht, dass sich ein Gestaltwandler-Alien unter ihnen verbirgt) und vieles mehr. Für Extra-Nervenkitzel sorgen dabei Missionen, in denen ihr eure Aufgabe innerhalb einer festgelegten Rundenzahl erfolgreich beenden müsst!

Das ist War of the Chosen

War of the Chosen behandelt beinahe die gleiche Handlung wie XCOM 2, sorgt aber mit drei neuen Bossen, die zufällig in Missionen auftauchen können, für eine Extraportion Spannung. Außerdem gibt es neue Klassen, neue Feinde, frische Missionsarten und zufällig zusammengewürfelte Umgebungen für den Langzeitspaß sowie einige zusätzliche Einstellungsoptionen, auch die Forschungsmechanik wurde überarbeitet. Durch all das wird aus War of the Chosen zwar kein komplett neues Spiel, es stillt aber den Durst nach noch mehr erstklassiger Taktik-Nahrung und die zahlreichen Neuerungen sorgen dafür, dass sich das Add-on nicht fade anfühlt. Ein Wort der Warnung allerdings noch an frustanfällige Spieler: XCOM fasst euch nach dem Tutorial nicht mehr mit Samthandschuhen an, angesichts so mancher Gegnertypen möchte man in einigen Situationen losfluchen. Aber: So übermächtig, wie sie scheinen, sind die Außerirdischen nicht, und hat man erst die richtige Taktik umgesetzt, könnte der Triumph nicht süßer sein.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

So wenig Zeit, so viele klasse Umsetzungen für die Switch – XCOM 2 ist eine davon.

Schon bei der ersten Mission war ich positiv überrascht von XCOM 2 Collection. Ich dachte, die Optik hätte mehr unter der Portierung gelitten. Aber nein, das Spiel sieht auf Switch auch gut aus. Es ruckelt zwar gelegentlich (ist bei Rundentaktik an sich egal), alles hat viel weniger Details als in der Urfassung und die Ladezeiten sind merklich länger als auf dem PC, aber das kann ich verschmerzen angesichts des spaßigen (und manchmal auch etwas frustigen) Spielerlebnisses. Nicht falsch verstehen: Meistens war ich selbst schuld, wenn eine Mission in die Hose ging. Euch begegnet XCOM hier auf der Switch zum ersten Mal und ihr seid nicht sicher, ob es was für euch ist? Vielleicht habt ihr ja Mario + Rabbids: Kingdom Battle gespielt. Sollte euch das gefallen haben, dann ist XCOM 2 Collection für euch genau richtig. Allerdings geht es hier wesentlich komplexer (und natürlich düsterer) zu als bei Ubisofts niedlicher Crossover-Genre-Interpretation.

Infos

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Firaxis Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Erstklassige, abwechslungsreiche Rundentaktik
- ✚ Deutsch vertont
- ✚ Viel Inhalt und Wiederspielwert
- ✚ Gutes Tutorial
- ✚ Schön inszenierte Story
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Frustpotenzial für Anfänger
- ➖ Kleine Macken: Ruckler, matschige Texturen etc.

Wertung

9

Hervorragende Taktik für Switch-Spieler mit leichten technischen Einschränkungen.

Die unterschiedlichen Aliens sehen, je nach Rasse, auch anders aus. Diese Exemplare hier könnte man von der Nase abwärts fast mit Menschen verwechseln.

Habt ihr eure Aktionspunkte nicht für das Laufen ausgegeben, könnt ihr spezielle Manöver ausführen, etwa schießen. Feuerschutz geben, hacken oder mehr.

BIOSHOCK: THE COLLECTION

N-ZONE AWARD STORY

N-ZONE AWARD 9/10

Nicht zu Lande, sondern zwei mal zu Wasser und einmal in der Luft: Die Bioshock-Dreifaltigkeit kehrt auf der Switch ein und beschert uns drei der besten Singleplayer-Shooter aller Zeiten.

Die Spatzen haben es schon vor der Ankündigung von den Dächern gepfiffen, jetzt ist sie kurze Zeit nach der offiziellen Enthüllung auch schon da: die Bioshock-Trilogie für Switch! Vereint unter demselben Namen, den die Sammlung auch schon auf den anderen Konsolen trug, finden in Bioshock: The Collection nicht nur Bioshock, Bioshock 2 und Bioshock Infinite zusammen, sondern auch die diversen Zusatzinhalte, die dereinst als DLCs veröffentlicht wurden. Das sind im Falle des Erstlings einige zusatzherausforderungen, in den beiden Fortsetzungen erwarten uns zusätzlich aber auch vollwertige Singleplayer-Erweiterungen. Gerade die zweiteilige „Burial at Sea“-Kampagne aus Infinite ist eine Klasse für sich! Nicht ins Paket geschafft hat es wie auch an den anderen Current-Gen-Plattformen leider der Mehrspielerpart aus Teil 2, der uns während des (nicht wortwörtlichen) Untergangs der Unterwasserstadt Rapture in kompetitiven Gefechten antreten ließ. Das ist schade, dafür kann sich der Port aber ansonsten echt sehen lassen. Zwar nicht ganz so schön wie die Ports für PS4 und Xbox One, aber dennoch deutlich über der (auch schon anständigen) Qualität dessen, was dereinst auf PS3 und Xbox 360 geliefert wurde, tauchen wir auf der Switch in stilistisch und technisch hervorragend gestaltete Welten ein. Ruckler gibt es abseits einiger Zwischensequenzen keine, das Geschehen läuft stabil mit 30 Bildern pro Sekunde. Das sind weniger als die 60 FPS auf den Konkurrenzplattformen, macht aber nur einen geringfügigen Unterschied. Freunde von Gyro-Steuerung müssen leider ohne dieses Feature leben. Wer nur Interesse an einem oder zwei der drei Titel hat, der kann sie im eShop für jeweils 20 Euro übrigens auch einzeln kaufen.

Bioshock

So viel zum allgemeinen Teil, nun zum Speziellen: Das erste Bioshock schickt uns in die Unterwasserstadt Rapture, in der wir nicht nur gegen die verrückten, mit Drogen vollgepumpten Bewohner kämpfen müssen, sondern auch gegen eine Ideologie, die den Nutzen für den Einzelnen über al-

In Bioshock 1 und 2 heißen sie Plasmide, in Infinite Vigor: Bunte Tränke, die uns diverse Spezialkräfte wie Feuer, welches wir aus unseren Händen schießen, verleihen.

Die Little Sisters ziehen gemeinsam mit den Big Daddys durch die Gegend und zapfen im wahrsten Sinne des Wortes Leichen an. Ein echt gruseliger Anblick!

Die ikonische Anfangsszene aus Bioshock hat auch nach dreizehn Jahren nichts von ihrer einzigartigen Atmopshäre eingebüßt und stimmt perfekt auf das Spiel ein.

In Bioshock 2 sehen wir, wie es nach den Ereignissen des Erstlings weitergeht. Die dem Sozialismus zugeneigte Dr. Sofia Lamb herrscht nun über die Unterwasserstadt.

les andere stellt. Dafür haben wir jede Menge Feuerpower sowie Quasi-Superkräfte zur Verfügung, die wir durch Tränke namens Plasmide erhalten. Das Shooter-Gameplay ist ausbaufähig, dafür ist Bioshock in Sachen Atmosphäre und Handlung ein absolutes Brett. Der Twist in der Mitte der Geschichte ist zu Recht bis heute unvergessen. Zudem existiert auch ein moralischer Aspekt, der uns entscheiden lässt, ob wir auf der Suche nach mehr Power für unsere Plasmide deren Produzenten, die unschuldigen Little Sisters, ermorden oder nicht. Agieren wir ruchlos, ist uns auf jden Fall der Zorn der Big Daddys sicher, der ikonischen Beschützer der Little Sisters in ihren riesigen Tauchanzügen.

Bioshock 2

Bioshock 2 wurde von einem anderen Team entwickelt als der Vorgänger und Infinite und das zeigt sich an der Geschichte. Die ist zwar auch spannend, steht aber relativ für sich, während die anderen beiden Teile auf kreative Art und Weise verbunden sind. Ein wenig Story-Pep fehlt hier, dafür bietet Bioshock 2 deutlich ausgefeiltere Schießereien und eine dynamischere Verbindung zwischen unseren Wummen und den Plasmiden.

Bioshock Infinite

Während Teil 1 und Teil 2 uns durch Rapture führten, geht es in Infinite ab nach Columbia hoch über den Wolken, zudem befinden wir uns nun im Jahre 1912 und nicht in den 1960ern wie zuvor. Als Neuzugang Booker DeWitt treffen wir auf die von einem irren Sektenführer und einen riesigen Metallvogel gefangen gehaltene Elisabeth und haben den Auftrag, sie heil zurück auf den Boden zu bringen. Wie auch im Erstling ist nichts in Infinite so, wie es scheint, mehr wollen wir an dieser Stelle aber nicht verraten. Die Quasi-Horror-Atmosphäre der beiden Vorgänger weicht einem deutlich weniger gruseligen, aber nicht weniger schockierenden Grundstimmung. Spielerisch werden die leichten Metroidvania-Anleihen aus Rapture abgelegt, größtenteils geht es jetzt in recht linearen Gebieten zur Sache. Zwar setzt das Abenteuer erneut auf die Mischung aus Feuerpower und Superkräften (die wir hier durch neue Tonics namens Vigors erhalten), die Gefechte sind aber deutlich actionreicher und es erwarten uns wesentlich mehr Gegner auf einmal. Diese reagieren zudem smarter als gewohnt, da es sich bei den Feinden in Infinite nicht um fast gehirnlose Halbzombies handelt, sondern um verblendete Kultisten. Welches Bioshock-Spielprinzip man mehr mag, also den ruhigeren oder den rasanteren Ansatz, ist schlussendlich Geschmacksache. Eine Klasse für sich ist aber auch Infinite auf jeden Fall. **Lukas Schmid**

Anders als in den ersten beiden Spielen der Reihe ist es in Bioshock Infinite nur selten dunkel. Der Fokus liegt nicht auf Horror.

MEINUNG
Lukas Schmid

Drei brillante Spiele, die dankenswerterweise auch auf der Switch ihren Charme entfalten

Hätte ich gewusst, dass ich die Bioshock-Trilogie auf der Switch sehr bald wieder erleben würde können, so hätte ich sie wohl nicht vor ein paar Monaten auf der PS4 noch einmal gespielt. Allzu sehr ärgere ich mich darüber aber nicht, denn auch jetzt hatte ich wieder viel Spaß und wurde sofort von der einmaligen Atmosphäre in ihren Bann gezogen. Es spricht für die Serie, dass sie mir heute noch genauso gut gefällt wie vor 13 Jahren, als ich den Erstling das erste Mal erlebt habe. Jedes der Spiele hat seine eigenen Stärken (und minimale Schwächen), jedes ist für sich eine einzigartige Erfahrung. Zwar hätte mich eine noch intensiver überarbeitete Grafik nicht gestört und bei aller Liebe für die Abenteuer haben sie mit einigen Makeln zu kämpfen, was das Shooter-Gameplay angeht. Das sind aber Mini-Meckereien, die wirklich niemanden davon abhalten sollten, die Trilogie zu erleben. Ob wohl auch das angeteaserte Bioshock 4 es auf die Switch schaffen wird? Die Hoffnung stirbt zuletzt.

Infos

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Shooter
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Irrational Games/Blind Squirrel Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Absolut einmalige Atmosphäre
- ✚ Toll geschriebene Geschichten
- ✚ Brillantes Leveldesign
- ✚ Interessante Plasmid/Vigor-Fähigkeiten
- ✚ Mehr als ordentlicher Umfang
- ✚ Sehr gut auf Switch portiert
- ➖ Shooter-Gameplay mit Macken
- ➖ Multiplayer aus Bioshock 2 fehlt

Wertung

9

Technisch anständiger Port dreier fantastischer Shooter. Ein Muss für erwachsene Switch-Spieler!

Die Geschichte rund um die Kammerjäger findet mit allem, was dazugehört, eine neue Heimat auf der Nintendo Switch. In der Legendary Edition bekommen wir die Borderlands-GOTY-Edition, die Borderlands-2-GOTY-Edition sowie die Ultimate Edition des Pre-Sequels. Es sind also jeweils auch alle zusätzlichen Charaktere und Erweiterungen von Anfang an dabei, bis auf den erst kürzlich veröffentlichten Commander-Lilith-DLC für Borderlands 2.

Zurück auf Pandora

In Borderlands kommen wir als Kammerjäger nach Pandora, also eine Art Schatzsucher. Dabei stellt sich uns die böse Atlas Corporation in den Weg. In Teil 2 dreht sich alles um den Gegenspieler Handsome Jack, der bis heute in keiner Liste der besten Videospielantagonisten fehlen darf. Und im Pre-Sequel kämpfen wir, angesiedelt zwischen den beiden anderen Spielen, auf einem der Monde von Pandora an der Seite eines jüngeren Handsome Jack, wodurch uns die spannende Hintergrundgeschichte des Bösewichts nähergebracht wird. Alle drei Spiele sind klassische Loot-Shooter, das heißt: wir schießen, erkämpfen uns Erfahrungspunkte und erbeuten Gegenstände von den besiegten Feinden oder aus Schatzkisten. Da die Waffen in Borderlands zufallsgeneriert werden, gibt es beim Loot eine wahnsinnig große Vielfalt und man freut sich nach jedem Bossfight auf die erkämpfte Beute. Nur zusammen mit Freunden könnte es hier zu Streit darüber kommen, wer denn die wertvolle Ausrüstung am Ende für sich beanspruchen darf. In den irrwitzigen Schlachten auf Pandora können wir uns nämlich entweder zu zweit im lokalen Splitscreen-Modus oder mit bis zu drei weiteren Mitspielern im Online-Koop zusammentun. Für die Online-Features ist allerdings eine kostenpflichtige Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online notwendig.

Ein Spiel mit viel Charakter

In Borderlands haben wir die Auswahl zwischen vier verschiedenen Charakteren, die alle über eine einzigartige Spezialfähigkeit verfügen. In Borderlands 2 und im Pre-Sequel sind es jeweils sogar sechs unterschiedliche Charaktere. Als wäre das nicht schon Abwechslung genug, verfügt auch noch jeder Charakter über drei unterschiedliche Talentbäume, in denen man bei einem Level-up neue Buffs und Fähigkeiten freischaltet. Teils haben die hier aktivierbaren Skills auch einen Einfluss auf das Koop-Erlebnis. Das Gameplay hängt also zu einem großen Teil von der Wahl der Spielfigur und unseren

In Borderlands 1 erkunden wir größtenteils das grau-braune Ödland von Pandora. Optisch ist der Klassiker trotz Überarbeitung in die Jahre gekommen.

Sanctuary ist die Hub-Welt von Borderlands 2. In dieser tollen Stadt finden wir alles, was das Shooter-Herz begehrt, sogar eine Kneipe mit Glücksspiel.

Entscheidungen beim Leveln ab. Wollen wir in Borderlands 2 etwa eher als Scharfschütze spielen und Feinde aus dem Hinterhalt angreifen, dann wählen wir lieber den Assassinen Zero. Wollen wir nach Rambos Vorbild mit je einer Waffe in jeder Hand alles brutal über den Haufen schießen, dann ist doch eher der Gunzerker Salvador unsere Wahl. Oder soll es vielleicht doch ein bisschen mehr Taktik sein? Dann ist Axton unser Mann, mit dem wir einen Geschützturm platzieren können, der unsere Gegner unter Beschuss nimmt. Oder man wählt die Sirene Maya, die mit einem Stun selbst die härtesten Feinde auf Distanz halten kann und mit Elementarfähigkeiten auf jede Situation vorbereitet ist. Doch keine Panik: Unabhängig von der Wahl des Charakters kann trotzdem jede Schusswaffe von jedem genutzt und in einem der vier Ausrüstungsslots angelegt werden. Das Gleiche gilt für die Schilde und Granaten-Mods. Einzig Klassenartefakte sind immer an eine bestimmte Figur gebunden, da diese die jeweils eigenen Spezialfähigkeiten verbessern.

Eine klare Kante?

Angesichts des Ursprungs der Serie auf Xbox 360 und PS3 mussten in der Switch-Fassung keine dramatischen Technik-Einschnitte vorgenommen werden. Zudem ist der Grafikstil der drei Titel durch Cel-Shading-Look ohnehin zeitlos. Lediglich gelegentliches Kantenflimmern und unschön flackernde Licht-und-Schatten-Effekte stören das Gesamtbild. Dafür bleibt's auch während hitziger Gefechte und in größeren und detailreicheren Umgebungen bei konstant flüssigen 30 Bildern pro Sekunde. Im Handheldmodus hingegen funktioniert der Shooter teils nur bedingt gut. Rein optisch ist das Spiel hier zwar knackscharf, aufgrund der vielen HUD-Elemente kann man während der ohnehin chaotischen Schlachten aber ganz schnell mal den Überblick über das Kampfgeschehen verlieren. Beim ersten Teil ist das aufgrund der simpleren Grafik noch nicht ganz so schlimm, in Teil 2 und im Pre-Sequel geht es dann aber ziemlich schnell drunter und drüber, nicht zuletzt in dunklen Innenräumen.

Pro Controller for the win!

Es ist wahrscheinlich die älteste Streitfrage unter Shooter-Spielern: Controller oder Maus und Tastatur? Die Steuerung mit den fummeligen Joycons der Switch ist im Falle von Borderlands aber noch einmal eine Disziplin für sich, und das nicht nur in den ohnehin schwammig kontrollierbaren Fahrzeugpassagen. Wer kann, greift unbedingt zum Pro Controller. Besonders das ungenaue Movement und das unpräzise Sprungverhalten in der Schwerelosigkeit des Pre-Sequels gestalten sich umständlich. Wer will, darf übrigens auch via Gyrosensoren auf Bewegungssteuerung zurückgreifen. Leider wurde das Feature nicht so gut umgesetzt wie in anderen Shootern auf der Switch, in Sachen Präzision bietet das Feature nur einen geringen Mehrwert.

Als Fan der Reihe freut man sich ganz besonders auf ein Wiedersehen mit all den eigenartigen Charakteren und Bossen, die Borderlands zu bieten hat.

Viel zu tun für Nachzügler

Wie bereits erwähnt, bietet die Legendary Collection alle Borderlands-Spiele bis auf den dritten Teil, inklusive aller DLCs, zusätzlichen Charakteren und optischen Anpassungsmöglichkeiten. Damit bekommen wir hier auf jeden Fall sehr viel Spiel für vergleichsweise wenig Geld geboten und können uns auf unzählige Stunden Beschäftigung freuen. Für Switch-Spieler, die die Reihe noch nachholen müssen, eignet sich das Bundle daher perfekt. Wer will, kann die Spiele aber für jeweils 20 Euro auch einzeln im eShop erstehen. Wenn man Borderlands allerdings schon in- und auswendig kennt, wird einem hier nichts grundlegend Neues geboten.

Moritz Schmidtke & Lukas Schmid

MEINUNG
Moritz Schmidtke

Hat noch jemand Lust auf die nächste Runde? Ich bin auf jeden Fall wieder angefixt!

Ich hatte beim Spielen der Legendary Edition wieder richtig Lust auf Borderlands 2 bekommen, den meiner Meinung nach besten Teil der Reihe. Auch die DLCs finde ich hier am besten. Als langjähriger Fan der Spiele finde ich es ideal, den ganzen Spaß nun auch mal schnell zwischendurch oder unterwegs erleben zu können. Zwar werden die Bewegungssteuerung und ich keine Freunde mehr, an die Kontrolle mit dem Gamepad konnte ich mich aber auch als Kenner der PC-Fassung schnell gewöhnen. Alles in allem habe ich wieder wahnsinnig viel Spaß mit Borderlands gehabt und kann die Switch-Version nur jedem empfehlen, bei dem noch Nachholbedarf besteht.

Infos

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Shooter
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Gearbox Software/2K Australia
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

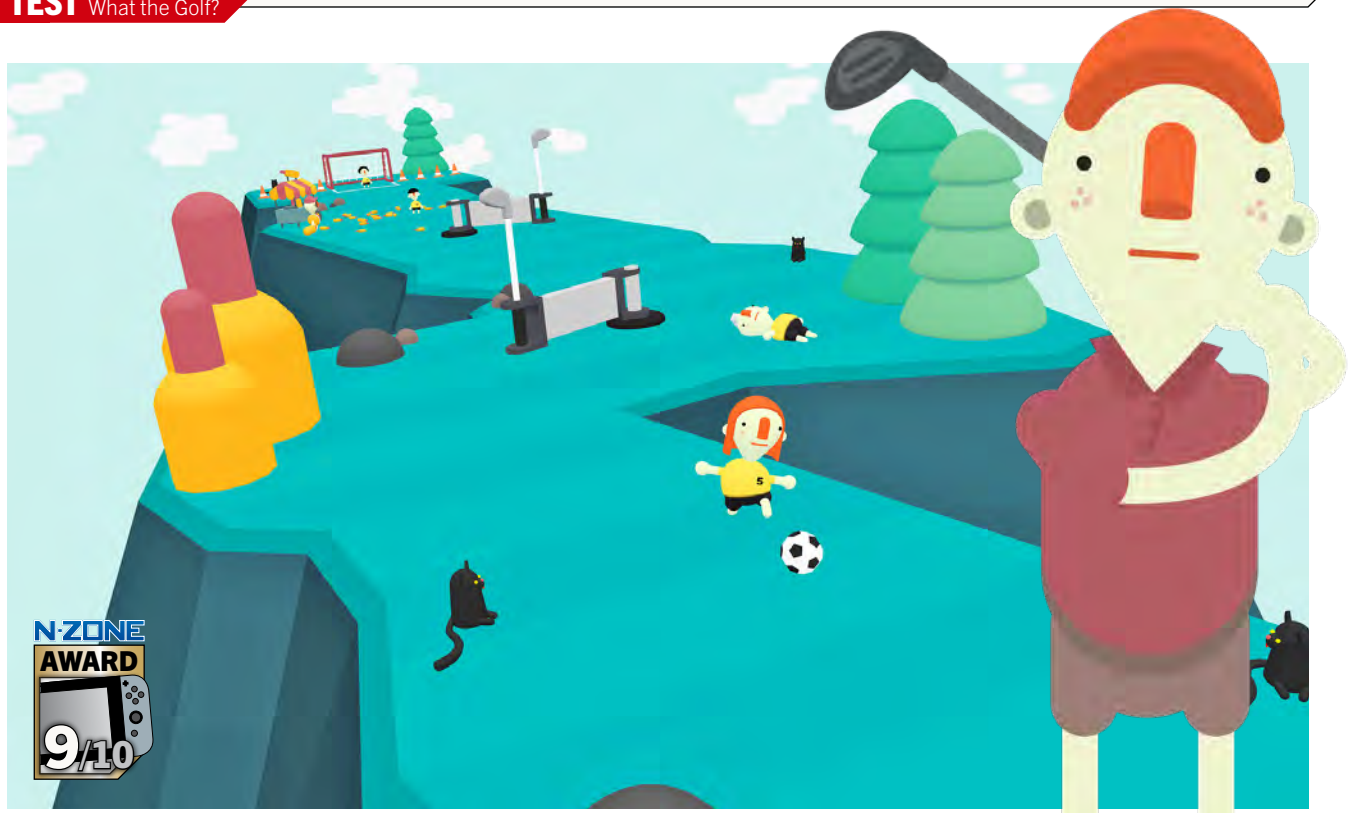
- ✚ Wie gehabt spaßige Kämpfe
- ✚ Toller Artstyle
- ✚ Kaum technische Mängel
- ✚ Keine auffälligen Downgrades bei den Texturen
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ✚ Extrem großer Umfang
- ✚ Flüssige Framerate
- ➖ Gelegentliches Kantenflimmern
- ➖ Ganz seltene Bugs bei Licht-und-Schatten-Effekten
- ➖ Im Handheldmodus werden Kämpfe unübersichtlich

Wertung

8

Gute Umsetzung der drei Titel für die Nintendo Switch, die flüssig läuft und gut aussieht

Mit Athena aus dem Pre-Sequel können wir einen Schild verwenden, der uns vor frontalen Angriffen schützt.



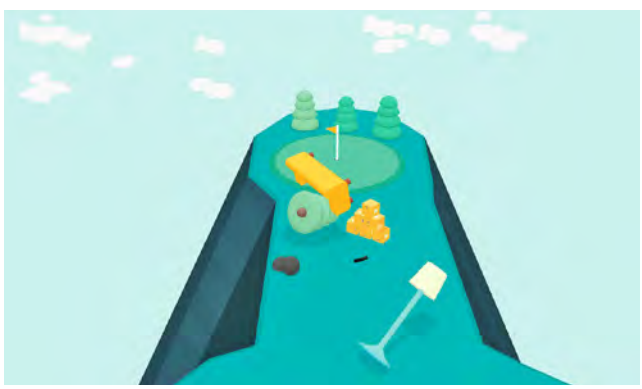
WHAT THE GOLF?

Was zum … Golf? Genau! Doch Obacht: What the Golf? ist anders, als ihr vielleicht im ersten Moment denkt. Womit ihr es hier zu tun habt, klären wir im Test. Spoiler: spielenswert!

Golf: Eine Sportart, bei der man kleine weiße Bälle mittels verschiedener Schläger an verschiedenen Hindernissen vorbei in ebenfalls kleine Löcher bugsiert. Gemeinhin verschrien als Sport der Wohlhabenden, in Abwandlungen wie Minigolf auch für den kleinen Geldbeutel erschwinglich. Naheliegend also, dass es viele Golf-Videospiele gibt, die Mario-Golf-Reihe aus dem Hause Nintendo zum Beispiel oder auch um Realismus bemühte Serien wie PGA Tour. What the Golf? allerdings ist anders. Das bereits vor einigen Monaten für Apple Arcade, Windows und Linux erschienene Spiel ist seit Kurzem auch für die Switch digital im eShop erhältlich – eine limitierte Retail-Auflage von 2.500 Exemplaren ist ebenfalls erschienen.

Spaßig, witzig, anders

What the Golf? ist ausdrücklich keine Simulation! Das exakte Gegenteil ist der Fall: Im Grunde handelt es sich um ein Comedy-Game, das Golf-Physik und eine dazugehörige sehr simple Steuerung nutzt, um eine Spielwelt mit zahlreichen Levels voll mit Schabernack und Humor greifbar und vor allem spielbar zu machen. Ganz klassisch einen kleinen Golfball in ein entsprechendes Loch befördern müsst ihr nur bei exakt einem einzigen Level, nämlich dem allerersten. Danach wird es sofort absurd und ebenso spaßig. Mal haut euch die Flagge ab, die ihr treffen sollt; mal müsst ihr mit dem Golfball Katzen umwerfen; mal Möbel in einen Umzugslaster befördern oder einen Fußball an Spielfiguren vorbei manövrieren: Jedes



Einen Ball in ein kleines Loch schlagen? Langweilig, das kann doch jeder. Wie wäre es stattdessen damit, eine ganze Couch gegen den Fahnenmast zu befördern?

Na, kommt euch dieser Anblick irgendwie bekannt vor? Richtig, What the Golf? macht in vielen Levels Anspielungen auf bekannte Games wie Super Mario!

Donkey Golf? Oh ja! In diesem 2D-Level müsst ihr nicht nur eure kleine Figur zur Fahne bringen, sondern auch den Fässern von Donkey Frog (?) ausweichen.

Wer kann sich noch an den Wahnsinnserfolg Flappy Bird erinnern? Der Hype ist zwar lange vorbei, doch in What the Golf? könnt ihr ihn wiederaufleben lassen!

Level bietet ein neues Gimmick. Um euch nicht die Überraschung zu verderben, die einen zentralen Spielspaßbaustein des Games darstellt, verzichten wir an dieser Stelle auf weitere Beispiele. Was das überhaupt noch mit Golf zu tun hat? Die simple Steuerung, bei der ihr lediglich Richtung sowie Schlagstärke bestimmt, ist dem Golfsport entliehen, vor allem in Sachen Physik der Schläge. Ansonsten aber ist What the Golf? mehr spaßige Arcade-Action als Sportspiel.

Die Herausforderung liegt vor allem im Unbekannten, weil ihr bei jedem Level neue Arten von Herausforderungen meistern müsst. Wisst ihr, was zu tun ist, ist das Spiel selbst aber nicht allzu anspruchsvoll. Immerhin bietet jedes Level drei Schwierigkeitsstufen, wobei sich Aufgabe und Aufbau der Spielwelten in den verschiedenen Schwierigkeitsgraden oft völlig voneinander unterscheiden – abwechslungsreich! Verbunden sind sämtliche Levels über eine Oberwelt, eine Art „Golf-Labor". Um neue Areale freizuschalten, gegliedert in mehrere Ebenen, müsst ihr die Levels meistern. Großteils genügt dabei die geringste Schwierigkeitsstufe, manche Tore öffnen sich aber nur mit ausreichend Kronen. Die gibt es als Belohnung für das Absolvieren aller drei Stufen eines Levels. Geprägt ist das gesamte Spiel zudem von einem sicherlich nicht absolut brillanten, aber dennoch regelmäßig zum Schmunzeln verleitenden Humor. Vor allem die zahlreichen Wortspiele in den Levels sowie die oftmals völlig absurden Aufgaben brachten uns zuverlässig immer wieder zum Lachen. Doch das solltet ihr am besten selbst erleben, daher auch hier keine Beispiele, der Humor lebt wie das Gameplay von der Überraschung.

Und noch ein geniales Level, das auch bestimmt ein Schmunzeln entlockt. Schweine gibt es hier zwar nicht, trotzdem ist die Anspielung offensichtlich, oder?

What the Golf? Yes!

Das Herzstück von What the Golf? ist der Singleplayer mit dutzenden Levels und Spielspaß für viele Stunden – zumindest beim ersten Durchlauf. Beim wiederholten Spielen kennt ihr die Aufgaben schon und seid schneller. Zusätzlich sollen tägliche Herausforderungen mit Online-Ranglisten zum Daddeln motivieren. Einen richtigen Online-Modus gibt es leider nicht. Dafür aber ganz neu und (bisher) nur in der Switch-Version einen lokalen Multiplayer für zwei Spieler im Splitscreen-Modus.

Optisch setzen die Entwickler ganz auf Minimalismus und Zweckmäßigkeit, und das kann sich durchaus sehen lassen. Ähnlichkeit hat das Spiel in dieser Hinsicht beispielsweise mit dem genialen Untitled Goose Game. Dem einen oder anderen mag der Stil zwar etwas zu langweilig erscheinen, hübsch ist What the Golf? aber allemal. Zumal im grafischen Minimalismus auch ein großer Vorteil steckt: Das Game läuft stets butterweich mit hoher Bildwiederholrate und ebenso hoher Auflösung, egal ob im mobilen Handheld- oder stationären TV-Modus. Lediglich die Soundausgabe geht im Minimalismus etwas zu weit. Die Sounds sind zwar nett, Musik gibt es aber kaum; und wenn, dann trägt sie nicht wirklich nennenswert zu Atmosphäre oder Gameplay bei. Insgesamt ändert das aber nichts daran, dass What the Golf? einfach richtig viel Spaß macht. Schon bei Apple Arcade und somit beispielsweise auf iPad oder iPhone ist das Spiel eine Empfehlung, vielleicht gar ein Geheimtipp. Auf der Switch gilt das umso mehr, ist die Steuerung mit richtigen Buttons doch einfach nochmal präziser und dadurch befriedigender. Die extrem gute Zugänglichkeit und das leicht verständliche Spielprinzip machen What the Golf? zu einem passenden Titel für alle möglichen Altersklassen und Spielertypen. What the Golf? What the Golf!

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

Gameplay, Steuerung, Technik, Humor, Abwechslung: Hier passt eigentlich alles.

Zum ersten Mal in Berührung gekommen bin ich mit What the Golf? in etwa zehn kurzen Minuten zwischen zwei Terminen auf der Gamescom 2019 am Nintendo-Stand. Ein freundlicher, aber mir unbekannter Mitarbeiter drückte mir ungefragt einen Pro-Controller in die Hand und forderte mich auf, dieses Spiel unbedingt auszuprobieren, ich würde es mögen. Und siehe da, er hatte recht! Seitdem habe ich immer ein Auge auf den Titel geworfen und dann zum Release Ende 2019 fleißig auf dem iPad mittels Apple Arcade gezockt. Um What the Golf? durchzuspielen, habe ich aber auf die Switch-Version gewartet und das war die richtige Entscheidung. Das Game ist auf jeder Plattform spaßig, auf der Switch aber am besten. Ich kann das Probespielen wirklich nur wärmstens empfehlen.

Infos

Termin:	21. Mai 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Triband
Entwickler:	Triband
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Kurzweiliger Spielspaß
- ✚ Viele Überraschungen
- ✚ Sofort und gut zugänglich
- ✚ Netter Humor
- ✚ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ✚ Technisch einwandfrei
- ➖ Sehr wenig Musik
- ➖ Kein Online-Multiplayer

Wertung

9

Man muss mit Golf wirklich gar nichts am Hut haben, um What the Golf? zu mögen.

Auch ein Halb-Dschinn braucht Urlaub! Blöd für Shantae, dass der ihre durch eine Entführung unterbrochen wird; gut für uns, denn das Ergebnis ist ein sehr spaßiges Metroidvania.

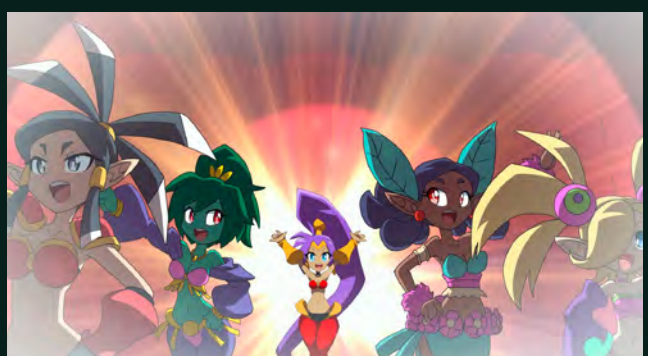
So viele Brüste! Setzte die Shantae-Serie schon bisher die Reize ausnahmslos aller weiblicher NPCs und Feinde gerne in Szene, so wird dieser Ansatz mit Shantae and the Seven Sirens auf die Spitze getrieben. Kann man mögen, muss man aber nicht. So oder so lohnt es sich auf jeden Fall, dem Abenteuer eine Chance zu geben, denn wieder einmal haben die Entwickler von Wayforward einen rundum gelungenes Metroidvania-Spaß abgeliefert. Worum geht's? Shantae hat sich offenbar eine Scheibe von Super Mario Sunshine abgeschnitten und so sehen wir sie samt ihren Freunden zu Beginn des Spiels auf einer wunderschönen Urlaubsdestination landen. Das anstehende Highlight: Ein großer Auftritt von Halb-Dschinns aus aller Herren Länder, Shantae inklusive. Allerdings, mit dieser Prämisse hätten wir freilich noch nicht viel Videospiel und so werden Shantaes fünf Mit-Dschinns während des Auftritts entführt und es liegt an ihr, ihre Kolleginnen wieder zu befreien.

Ein wunderschöner Urlaub

Einen Oscar gewinnt die Handlung nicht, das ist aber offensichtlich auch nicht ihr Anliegen. Wo Seven Sirens genau wie die Vorgänger glänzt, ist bezüglich des sehr gelungenen und oft auf Meta-Pfaden wandernden Humors. Figuren sprechen seltsame Spiele-Logiken an, jeder ist ein bisschen durchgeknallt und generell nimmt sich das Spiel zu keinem Zeitpunkt auch nur im Geringsten ernst. Schade bloß, dass die deutsche Übersetzung traditionell gelungen, aber etwas fehleranfällig und in manchen Aspekten holprig ist. Dafür wurde die Präsentationsqualität ordentlich nach oben gefahren, zahlreiche vertonte Dialoge und vor allem jede Menge kurze, aber toll anzusehende Cartoon-Zwischensequenzen inklusive. In Kombination mit dem wunderschönen Grafikstil, der einen Schritt zurück vom 2,5D-Look von Half-Genie Hero hin zu klassischer Animation macht, ist Seven Sirens ein wahrer Augenschmaus. Die diversen Musikstücke sind zwar nicht so erinnerungswürdig wie die Grafik, aber trotzdem sehr ansprechend.

Fast wie Bayonetta!

Spielerisch wandert man auf bekannten Pfaden. In Shantaes Gestalt bereisen wir eine verwinkelte Spielwelt und erlangen nach und nach neue Fähigkeiten, um zu neuen Orten zu gelangen – das klassische Metroidvania-Einmaleins also. Anders als in Half-Genie Hero, wo wir mehrere kleine Areale von einem Auswahlmenü aus bereisten, erwartet und diesmal wieder eine vollkommen zusammenhängende Map. Das sorgt für ein kohärenteres Spielgefühl, aber natürlich auch für mehr Backtracking. Dieser Umstand wird durch Warpräume und jede Menge Shortcuts zwar nicht eliminiert, aber dankenswerterweise abgeschwächt. Auf unserer Reise ist wieder einmal der Pferdeschwanz unserer Heldin unser wertvollster Begleiter. Shantae kann zwar beeindruckende Sprünge ausführen, anders als bei Hüpf-Kollegen wie Mario ist aber davon abzu-



Erstmals in der Seriengeschichte erwarten uns voll animierte und vertonte Zwischensequenzen. Auch in den übrigen Dialogen wird gesprochen, aber nicht immer mit Ton.

Die kreativ gestalteten Bosse sind keine große Herausforderung, sie machen aber Spaß. Generell ist Shantae and the Seven Sirens kein allzu schwieriges Abenteuer.

Auf unserer Reise durch die thematisch abwechslungsreichen Gebiete treffen wir auf unterschiedlichste Feinde und schalten allerlei Shortcuts frei. Spielerisch unterscheidet sich Seven Sirens somit kaum von den Vorgängern, ist aber ähnlich gut gemacht.

raten, mit dem Hintern auf die Rüben unserer Widersacher zu klatschen. Stattdessen schlagen wir mit unseren Haaren zu, auch dann, wenn uns sonst gerade keine anderen Fähigkeiten zur Verfügung stehen. Die Kraft des Pferdeschwanzes erweitern wir wie üblich durch Items aus dem Shop in einer der Städte.

Verwandlungskünstlerin

Neu dabei sind Karten, die zufällig von Feinden gedroppt werden und denen wir anschließend drei Slots im Menü zuweisen. Daraufhin erhalten wir passive Boni wie eine erhöhte Klettergeschwindigkeit oder mehr Angriffspower. Deutlich wichtiger sind aber freilich wieder mal unsere Verwandlungen, die uns die Gestalt unterschiedlicher Tiere annehmen lassen. Daraufhin können wir etwa an Wänden klettern, uns durch lockeres Erdreich wühlen oder unter Wasser tauchen. Allerdings, anders als bisher müssen wir für eine Verwandlung diesmal nicht erst einen Tanz aus einer Liste ausführen. Stattdessen sind alle freigeschalteten Tierformen einem festen Button zugewiesen. Das erinnert stark an Shantae and the Pirate's Curse, jenen Titel der Reihe, in dem Shantae ihrer Dschinn-Kräfte beraubt wurde und auf normale Items angewiesen war. Eine gute Wahl, denn das erhöht das Spieltempo dank gestrichener Tanzpausen gehörig! Keine Sorge, Tänze gibt es weiterhin, sie lassen sich aber ebenfalls schnell über die vier Richtungen des Steuerkreuzes aktivieren und ihre Effekte werden nicht so häufig benötigt wie die Verwandlungen.

Alles schon mal dagewesen

Also alles gut? Im Prinzip ja. Auch die Steuerung funktioniert gewohnt präzise, die Bosse machen Spaß und trotz eines generell eher niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades kommt in den etwa zehn bis fünfzehn Stunden Spielzeit nie Langeweile auf. Trotzdem waren wir nach dem Abspann des Abenteuers ein wenig übersättigt, und zwar von Shantae an sich. Seven Sirens macht nicht viel falsch, aber ähnelt den Vorgängern einfach sehr stark. Klar, es gibt Veränderungen und sinnvolle Anpassungen wie die rasanteren Verwandlungen. Im Kern fühlt sich der Titel aber nicht dramatisch anders an als der erste Teil für den Game Boy Color von 2002. Ein wenig mehr Mut zur Innovation würde der Serie definitiv gut zu Gesicht stehen. Das ist überhaupt kein Problem für diejenigen, die mit Seven Sirens das erste Mal Halb-Dschinn-Luft schnuppern. Alte Hasen aber könnten sich mit dem inzwischen fünften Teil der Reihe unter Umständen etwas sattgespielt haben. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Seven Sirens macht jede Menge Spaß, dennoch bin ich nicht vollends glücklich.

Langsam, ganz langsam zeichnen sich Abnutzungserscheinungen an der Shantae-Serie ab. Innerhalb von nunmehr fünf Spielen, die seit 2002 erschienen sind, hat sich der ganze Spaß nämlich nur sehr geringfügig weiterentwickelt. Klar, bezüglich der Grafik und der Präsentation liegen Welten zwischen dem Game-Boy-Color-Erstling und Seven Sirens, aber spielerisch tritt die Reihe etwas auf der Stelle; anders als etwa Metroid, welches sich mit jedem neuen Teil vertraut, aber doch andersartig anfühlt. Das ist aber Kritik auf hohem Niveau, denn wenn mir Shantaes neues Abenteuer auch etwas zu altbekannt vorkommt, so ist es doch erneut wundervoll abwechslungsreich gestaltet und strotzt nur so vor sympathischem Humor. Die riesigen, herumhüpfenden Brüste und massig nackte Haut an ausnahmslos jeder weiblichen Figur hätte ich zwar wieder einmal nicht gebraucht, aber auch das ist man von Shantae ja schon gewohnt.

Infos

Termin:	04. Juni 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Wayforward
Entwickler:	Wayforward
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 28 Euro

Pro & Contra

- ✚ Abwechslungsreiche, komplex gestaltete Spielwelt
- ✚ Spaßige Verwandlungen und Tänze
- ✚ Sehr sympathischer Humor
- ✚ Wunderschöne 2D-Grafik
- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Anständiger Umfang
- ▬ Teils fehlerhafte deutsche Übersetzungen
- ▬ Relativ einfach
- ▬ Wenig Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

Wertung

8

Trotz fehlender Innovation ein wirklich würdiger Vertreter der beliebten Serie

Unsere Verwandlungen benötigen diesmal kein Getanze, sondern können auf Knopfdruck aktiviert werden. Die Tänze sind auf andere Art und Weise aber auch mit dabei.

Ab und an müssen wir uns in nett gemachten Minispielen und Geschicklichkeitsaufgaben beweisen. Hier etwa gilt es, die Masken mit gutem Timing zu zerstören.

THE WONDERFUL 101 REMASTERED

Eines der weniger bekannten Spiele der Action-Spezialisten Platinum Games bekommt auf der Nintendo Switch eine zweite Chance.

Aliens haben es auf die Erde abgesehen! Der Plot kommt euch bestimmt bekannt vor, nicht zuletzt aus dem Test von XCOM 2 Collection ein paar Seiten weiter vorne. Die Action-Spezialisten Platinum Games aus Osaka machen aber etwas Eigenes aus der ollen Prämisse – beziehungsweise machten, denn The Wonderful 101 ist schon sieben Jahre alt. Im Sommer 2013 erschien der Titel exklusiv auf der Wii U und flog wohl nicht nur deshalb unter dem Radar der meisten Spieler. Auf der wesentlich beliebteren Switch stellt ihr euch in der Remastered-Fassung abermals den Invasoren (Geathjerk genannt) entgegen und versammelt dafür ein buntes Superhelden-Ensemble, die titelgebenden Wonderful 101. In Friedenszeiten sind die Mitglieder der Menschen wie du und ich, etwa Held Will alias Wonder Red oder der deutsche Braumeister Dominik aka Wonder Beer. Erst gemeinsam entwickeln sie ihre volle Kraft! In etwa wie bei Pikmin steuert ihr stets nur den Anführer der Meute (den ihr wechseln könnt), der Rest folgt euch und kämpft und springt automatisch mit. Um diverse Angriffe und Befehle auszuführen, fahrt ihr mit dem Stick Muster nach oder zeichnet diese auf dem Touchscreen. Wie auf der Wii U wirkt die Steuerung zunächst kompliziert und es dauert eine Weile, bis man ohne nachzudenken richtig reagiert. In manchen Momenten ist es praktischer, die Zeichnungen mit dem Stick auszuführen (etwa beim Kettenbilden), in anderen funktioniert der Touchscreen deutlich besser. Wenn

Helden, versammelt euch! Die Wonderful 101 haben ein Händchen für dramatische Auftritte und coole Inszenierung. Das Spiel nimmt sich selbst nicht so ernst.

Bloßes Herumgeknüppel bringt euch in diesem Spiel nicht weiter. Manche Fähigkeiten sind gegen manche Feinde besonders effektiv – oder besonders schwach.

Was für ein Gewusel – durch den Verlust des Bildschirms des Wii-U-Controllers seht ihr oft ein Bild (oder zwei) im Bild!

die Switch auf dem Fernseher läuft, habt ihr natürlich keine Wahl. Dass der Extra-Bildschirm der Wii U beim Spielen wegfällt, macht das Bildschirmgeschehen noch etwas unübersichtlicher als es im Original der Fall war. Allgemein ist es um den Überblick nicht immer rosig bestellt. Im Gewusel verliert man schnell die Anführerfigur aus den Augen, oder die ungünstige Kamera macht dem Ganzen einen Strich durch die Rechnung – allerdings könnt ihr in der Remastered-Fassung nun manuell zoomen.

Heldlein, wechsel dich

Das Kombinieren von unterschiedlichen Fertigkeiten und Manövern durch das Zeichnen ist für den Erfolg bei den Kämpfen wichtig. Platinum-typisch werdet ihr nach jeder Mission, egal wie kurz sie war, mit einer Medaille bewertet. Das Ziel ist natürlich, möglichst viele Kombos zu zaubern und schnell Schaden anzurichten, anstatt selbst zu oft getroffen zu werden. Auch der bombastische Stil des Studios kommt in The Wonderful 101 voll zur Geltung: Die coolen Posen, Explosionen, Bosskämpfe und die epischen Choräle werden aufgelockert von schrägem Humor, sodass der Titel von der ersten Minute an viel Charme versprüht. Solltet ihr das Action-Feuerwerk bereits auf der Wii U in- und auswendig kennen, dann bietet euch die Remastered-Fassung abgesehen von den Anpassungen durch den fehlenden zweiten Bildschirm und einer marginal schärferen Optik nichts Neues. Der Stil des Spiels ist zwar niedlich und schön sauber, aber dass es sich dabei nicht um einen aktuellen Titel handelt, erkennt man sehr viel deutlicher als etwa bei einem Bioshock oder XCOM 2. Zu bedenken ist trotz der bunten Optik, dass The Wonderful 101 schnell zur Sache kommt und vom Spieler an einigen Stellen Initiative zum Experimentieren erwartet, wenn man auf dem normalen Schwierigkeitsgrad Erfolgserlebnisse haben möchte. Ausführliche Tutorials sucht man nämlich vergebens, weshalb für Anfänger die Stufe „einfach“ empfehlenswerter ist. Die Story dient im Übrigen nur als Gerüst, auf dem der Bildschirmkrawall fußt, erwartet also keine tiefgreifenden philosophischen Gedanken oder Überraschungsmomente. Zugutehalten muss man dem Spektakel trotz der unzweifelhaft vorhandenen Macken, dass es einzigartig ist und, wie so viele Platinum-Spiele, ein komplexes Kampfsystem bietet, das doppelt so viel Freude bereitet, wenn man erst mal alle Feinheiten verstanden und es Klick gemacht hat. Als kleinen Bonus gibt es obendrein Koop-Missionen. **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Außergewöhnliche Action, man muss nur Geduld zum Reinkommen mitbringen.

Anfangs war ich ziemlich überfordert – und ich hatte The Wonderful 101 vor sieben Jahren schon mal ausprobiert. Das mit dem Zeichnen wollte nicht klappen, mit dem Stick war es auch nicht einfacher, aber nach einer Weile kam ich dann doch zurecht. Und ich habe es nicht bereut, drangeblieben zu sein. So ein kompromissloses Action-Feuerwerk habe ich schon lange nicht mehr gespielt und die Extraportion Albernheit entspricht genau meinem Humor. Dass alles irgendwie aussieht, als sei es aus Plastik – zum Beispiel ganz normale Klamotten – ist gewöhnungsbedürftig, aber eben ein Stilmittel, das man mögen kann oder nicht. Genau wie die seltsam proportionierten Helden. Aber meistens erkennt man beides ja sowieso im ganzen Getümmel nicht genau genug, um sich daran stören zu können. Kleiner Tipp noch: Kauft euch sofort im Shop die Fähigkeiten zum Ausweichen und Blocken (die Pudding-Form), ihr werdet sie schnell lieben lernen, versprochen.

Infos

Termin:	19. Mai 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Platinum Games
Entwickler:	Platinum Games
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 45 Euro

Pro & Contra

- Temporeiche Action-Sause mit Humor
- Komplexes Kampfsystem
- Außergewöhnliches Spielprinzip
- Mit Koop-Missionen und viel Kram zum Freischalten
- Hohes Spieltempo
- Oft mangelt es an Übersicht
- Steuerung nicht immer ideal
- Story arg banal

Wertung

8

Komplexe Action mit Steuerungs- und Übersichtsproblemen, aber auch viel Esprit!

In The Wonderful 101 kommt ihr kaum zu einer Atempause. Es geht von Gefecht zu Gefecht, zu Quick-Time-Event, zum Bossfight und so weiter.

In versteckten Portalen stellt ihr euch besonderen Herausforderungen, dabei läuft ein Timer und heilen könnt ihr euch auch nicht. Kennt man aus Bayonetta!

Daheimbleiben und Brettspiele spielen? Klar, wenn nicht jetzt, wann dann! Ist die virtuelle Spielesammlung 51 Worldwide Games Omas oller Spielebox gewachsen?

Traditionelle Brettspiele machen Spaß, wenn man mit ihren analogen Tücken zurechtkommt – wenn etwa Figuren und Würfel fehlen, die Anleitung dreckig ist und klebt, niemand mitspielen oder am Ende aufräumen will. Und je nach Spiel braucht man auch noch Platz! Mit der Spielesammlung 51 Games Worldwide will Nintendo höchstselbst in die Bresche springen und auf unkompliziertem Wege Würfel- und Kartenspaß an Mann und Frau bringen. Also wie diese Spielesammlungsboxen, die wohl bei allen Großeltern zur Bespaßung der Enkel irgendwo herumstehen, nur ohne das merkwürdige Leitern-und-Rutschen-Spiel und mit einem internationaleren Flair.

Nüchtern und schlicht

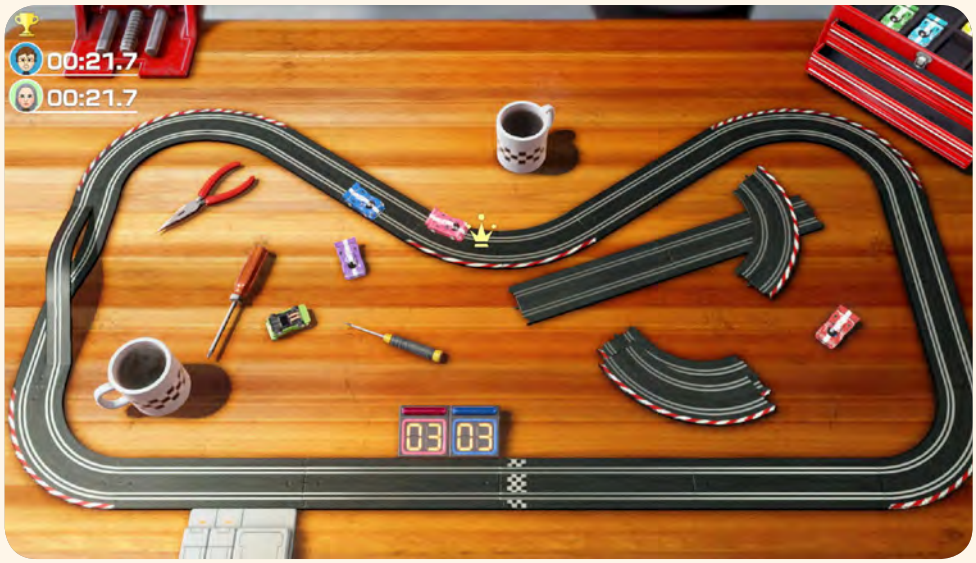
Die Präsentation der Spielebox ist recht altbacken, also irgendwie passend zum Thema: Ihr sucht euch eine Figur aus, passt sie simpel an und tragt eure Vorlieben ein – fertig ist der virtuelle Avatar. Auf einem Globus platziert ihr euer Menschlein und lasst euch von anderen Figuren auf dem Erdball verschiedene Spiele näherbringen. Das Figürchen in Japan etwa zeigt euch, welche Spiele in Japan beliebt sind, so weit, so logisch. Ihr könnt die Spiele aber auch in einem seitlich scrollenden Menü auswählen, sie sortieren oder einfach von vorne nach hinten durcharbeiten. Die Erklärungen sind einfach und werden anschaulich mit Demonstrationsvideos und deutscher Vertonung dargeboten. Bei allen Disziplinen gibt es unterschiedliche Schwierigkeitsgrade oder Varianten, die ihr vor dem Start einstellt. Sollte der Groschen nicht gleich fallen, gibt es zudem immer auch optionale Erläuterungen in Textform sowie Strategietipps. Anfänger oder jüngere Spieler werden bei den meisten Spielen nicht abgeschreckt, der automatisch gewählte Schwierigkeitsgrad beim ersten Starten des jeweiligen Titels beschert auch Frischlingen Erfolgsgefühle. Die Bedienung ist einfach und logisch, sodass sich die Sammlung auch für Teilnehmer eignet, die mit virtuellen Spielen sonst nicht so viel am Hut haben. Gut gelungen ist auch die Zusammenstellung der Titel, ihr könnt eure grauen Zellen beim Farbcodeknacken oder in

DIE 51 ENTHALTENEN SPIELE

In 51 Worldwide Games stecken nicht nur klassische Brett-, Karten- und Würfelspiele, sondern auch einfache Minigames wie etwa Bowling oder Darts. Je nach Spiel könnt ihr die Titel mit bis zu vier Teilnehmern lokal oder im Onlinemodus zocken. Für den Online-Part müsst ihr allerdings eine kostenpflichtige Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online besitzen.

6-Kugel-Puzzle	Hasenjagd	Mini-Tennis
Abtrünniger	Hex	Mühle
Air-Hockey	Japanisches Mah-Jongg	Panzerschlacht
Alle ablegen	Kartendomino	Passendes Pendant
Angeln	Käsekästchen	Präsident
Autorennbahn	Klavier	Schach
Backgammon	Klondike-Solitaire	Schiebepuzzle
Billard	Krieg und Frieden	Schweineschwanz
Blackjack	Ludo (Mensch ärgere dich nicht)	Shogi
Bowling	Mah-Jongg-Solitär	Speed
Carrom	Mankalla	Spider-Solitär
Dame	Mini-Baseball	Sternhalma
Dart	Mini-Boxen	Takoyaki
Domino	Mini-Curling	Texas Hold'em
Farbcodeknacken	Mini-Fußball	Viererreihe
Fünf in einer Reihe	Mini-Shogi	Yacht-Würfelspiel
Golf		Zielschießen
Hanafuda		

Mit der Herstellung von Hanafuda-Karten begann die Karriere von Nintendo. In der Spielesammlung könnt ihr die kleinen Kunstwerke zumindest virtuell bewundern.



Wer kommt zuerst ins Ziel? In 51 Worldwide Games legt ihr nicht nur Karten, sondern steuert auch kleine Autos.

Schach zum Glühen bringen, euch in Mensch ärger dich nicht über euer Würfelpech aufregen oder bei Kategorien wie Baseball oder Bowling auf das Geschick eurer Finger setzen, Darts und Billard sind eine Art Hybrid aus Geschicklichkeit und Strategie. Und Klavier ist, nun ja, eine virtuelle Klaviatur, auf der man herumdrücken kann.

Spielend lernen

Der pädagogische Anspruch der Macher ist zu spüren, nach jeder Partie eines Spiels erfährt man ein paar mehr oder weniger wissenswerte Hintergrundinformationen zum jeweiligen Spiel – wusstet ihr etwa, dass es verschiedene Regelvarianten beim Domino gibt? Und auch der Blick über den Tellerrand der üblichen Spielesammlungsauswahl ist erfreulich: Wer die Yakuza-Reihe auf PC oder PS4 erlebt hat, kennt Hanafuda vielleicht schon, das hübsche Kartendeck rund um Jahreszeiten, das man importieren müsste, wenn man es analog erleben möchte. Die Hanafuda-Karten sind eng mit Nintendos Geschichte verknüpft; das Unternehmen startete vor über hundert Jahren als Hersteller von Spielkarten und Spielzeugen in Japan. Gerade bei den japanischen Spielen ist aber die Lernkurve steiler, da die Spielsteine für das Westlerauge nicht so einfach zu identifizieren sind (etwa bei Mah-Jongg oder Shogi). Aber auch die westlichen Klassiker kommen nicht zu kurz, Blackjack oder Texas Hold'em Poker, Backgammon, eine Art Uno, das aber anders heißt, sind genauso enthalten wie Spiele für einsame Stunden wie etwa unterschiedliche Solitär-Arten. Und die Computergegner sind sowieso immer zur Stelle, wenn es mal an menschlichen Partnern mangelt, ob online oder offline. Ist 51 Worldwide Games ein Must-have? Nicht unbedingt und für Zocker, die eher mit klassischen Videospielen Zeit verbringen möchten, ist der Titel die falsche Wahl. Aber als virtuelle Spielesammlung für Familienabende taugt Nintendos buntes Gemisch auf jeden Fall. Da man sich beim Spielen zudem vermutlich mit den anderen Mitstreitern unterhält, ist es nicht so schlimm, dass die Musik arg belangslos vor sich hin plätschert. Zugutehalten muss man 51 Worldwide Games auch den fairen Preis von 40 Euro. Ist zwar immer noch teurer als die Spielesammlungsbox, dafür müsst ihr aber später auch nicht die Würfel aus den Sofaecken pulen. Aufgepasst: Alle Spiele, bei denen man nicht die Hand der anderen sehen darf (zum Beispiel Poker), funktionieren nur mit einer Konsole pro Teilnehmer. Immerhin benötigt nur der Host das Spiel, alle anderen laden sich kostenlos die Demo und können vollumfänglich mitmachen.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Die einzige virtuelle Brett-, Karten-, Würfel- und Minispielesammlung, die ihr braucht!

Ich gebe zu, so viele andere gibt es auch nicht. Aber wenn man zu Hause Platz sparen und auf Kartons für diverse Klassiker verzichten möchte, dann ist Nintendos Weltspielekollektion eine solide Anschaffung. Alleine mit Schach oder Solitär vebringen Leute ja Stunden und Wochen, insofern bekommen Brettspielliebhaber auf der Switch ordentlich Unterhaltung für das Geld. Ich kenne mich zwar einigermaßen aus in der Welt der analogen Spiele (habe sogar mal erfolglos an einer Meisterschaft teilgenommen), aber um zu überblicken, welche internationalen Must-haves fehlen könnten, mangelt es mir einfach an Profiwissen. Monopoly hätte ich mir noch gut vorstellen können, ja, aber das ist vermutlich schon zu modern für das insgesamt eher klassisch ausgerichtete 51 Worldwide Games. Aber dafür entdeckt ihr ja vielleicht einen neuen Favoriten unter den Kandidaten, die ihr bislang nie probiert habt. Und Hanafuda muss man als Nintendo-Fan mal gespielt haben. Koi-Koi!

Infos

Termin:	05. Juni 2020
Genre:	Spielesammlung
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

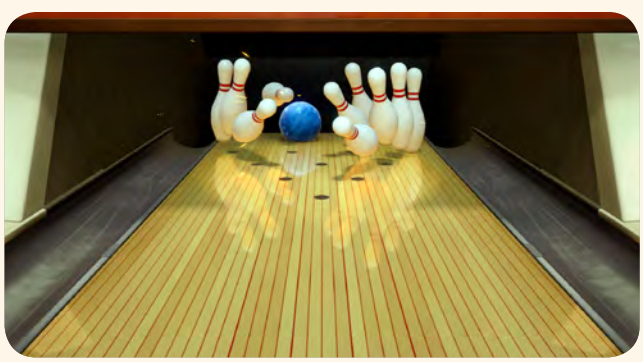
Pro & Contra

- + Breit gefächerte, internationale Spieleauswahl
- + Mit Klassikern wie Poker, Schach, Mühle und mehr
- + Gute Erklärungen
- + Lokale Mitspieler müssen Spiel nicht kaufen
- + Geschicklichkeitsspiele sorgen für etwas Action
- – Wenig verspielte, eher dröge Aufmachung
- – Musik plätschert vor sich hin
- – Nicht die besten Synchronsprecher

Wertung

8

Gute, unaufgeregt präsentiert Alternative zur analogen Spielesammlung.



Bowling geht ja eigentlich immer. Mit der Bewegungssteuerung hatten wir die ersten paar Runden Probleme, dann lief aber alles rund (haha).

Vier gewinnt kennt wohl jeder, mit der Switch könnt ihr es auch spielen, ohne die Box aus dem Schrank zu kramen. Allzu komplex ist die Sache natürlich nicht.

NACHSPIEL

Spielspaß über den Release hinaus: Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

MORTAL KOMBAT 11: AFTERMATH

Kurz nach der Ankündigung ist die Story- und Charaktererweiterung Aftermath für Mortal Kombat 11 bereits erhältlich. Wir klären für euch, ob sich die zusätzliche Geschichte auch lohnt.

Nach einem knappen Jahr und den ersten sechs Neuzugängen für das Kämpfer-Roster erscheint der Aftermath-DLC für Mortal Kombat 11 nicht einmal einen Monat nach seiner Ankündigung. Darüber waren wir wahrscheinlich genauso überrascht wie ihr, denn eine Erweiterung, die die Geschichte des Hauptspiels weitererzählt, gab es vorher in keinem Titel der Mortal-Kombat-Reihe. Neben der Storyerweiterung will Aftermath weiterhin durch drei neue Kämpfer bestechen – mit Sheeva und Fujin kehren zwei altbekannte Gesichter zurück, deren letzter Auftritt schon eine Weile her ist. Mit dem dritten Neuzugang Robocop gesellt sich ein weiterer prominenter Film-Gast zu der bereits üppigen Kämpferriege. Zu guter Letzt dürfen sich auch die Besitzer aller Versionen von Mortal Kombat 11 über einige kostenlose Updates wie neue Arenen und die Rückkehr der beliebten Friendship-Finisher freuen. Der Haken an der Aftermath-Erweiterung ist der üppige Preis von 40 Euro. Ob dieser gerechtfertigt ist? Wir haben uns die Inhalte von Aftermath im Test genau angesehen.

Der ewige Kampf

Die Geschichte von Aftermath knüpft direkt an das Ende der Hauptstory an und kann im Menü separat ausgewählt werden. Wer die Auflösung des ursprünglichen Story-Modus also noch nicht gesehen hat und gewisse Spoiler vermeiden will, sollte zum nächsten Punkt springen. Wer dennoch weiterlesen möchte, sei somit gewarnt. Nach seinem Sieg über Kronika lag es an Liu Kang, die Zeitlinien neu zu gestalten. Dass dies der Fall war, dachten wir nach dem Ende wohl alle. Aber prompt werden die Karten durch den Auftritt eines eher ungewöhnlichen Trios neu gemischt. Oberbösewicht Shang

In Aftermath sind die Helden wohl oder übel auf die Hilfe des verräterischen Zauberers Shang Tsung angewiesen. Ob sie das irgendwann bereuen werden?

Neuzugang Robocop spielt sich zwar etwas langsamer als viele seiner Kollegen, schlägt aber umso härter zu. Mit Schusswaffen und Schilden hält er Gegner auf Distanz.

Die Friendship-Finisher, die es so ähnlich auch in den Vorgängern gab, werden durch das Update kostenlos hinzugefügt und sind auf jeden Fall für einige Lacher gut.

Im Story-Modus übernehmt ihr auch die Kontrolle über DLC-Charaktere aus dem ersten Kombat-Pack. Leider wird generell relativ viel Recycling betrieben.

Tsung, begleitet durch Nighthawk und Fujin sowie aus Kronikas Fängen befreit, warnt Liu Kang vor der Benutzung des Stundenglases: Ohne Kronikas Krone, die beim vorangegangenen Kampf zerstört wurde, würde die originale Zeitlinie nicht wiederhergestellt werden können. Also entscheiden sich die Helden vorerst, Shang Tsung zu vertrauen, und schließen sich seinem Vorhaben an, die Krone aus der Vergangenheit zu stehlen und sie Liu Kang in der Zukunft zu überbringen.

Finish it?

Hauptaspekte der Erzählung sind laut den Netherrealm Studios Themen wie Vertrauen und Verrat. Kann die Story aber in den fünf Kapiteln auch die versprochene Tiefe vorweisen? Die Antwort lautet hier klar: nein. Mit einer Länge von nur knapp drei Stunden ist die Kampagne auch viel zu kurz, um eine tiefgründige Erzählstruktur zu beinhalten. Die Plot-Twists rund um den Verratsaspekt überraschen kaum und lassen sich bereits aus kilometerweiter Entfernung leicht ausmachen. Wie auch in der Hauptstory zuvor besteht das Gameplay nur aus stinknormalen Kämpfen, die jeweils vorher und nachher von actionreifen Cutscenes begleitet werden. Diese sind wie schon gewohnt auf höchster Qualität und wissen zu unterhalten. Schade ist hier aber, dass es keine wirklich neuen Schauplätze oder Ereignisse gibt – auf ihrer Suche nach der Krone in der Vergangenheit passiert das (Un)Helden-Trio nämlich nur die aus der Hauptgeschichte bekannten Locations. Zusammen mit der kurzen Spielzeit und der sehr vorhersehbaren Story ergibt sich hier ein eher uninteressanter Mix, der nicht nur für Langeweile sorgt, sondern auch durch den hohen Preis einen faden Beigeschmack hat.

Kämpfer haben keinen Namen, sie haben ein Programm

Im Gegensatz zum neuem Story-Modus können sich die drei neuen Kämpfer aber sehen lassen. Die Netherrealm Studios zeigten schon mit dem Hauptspiel und dem ersten Kombat-Pack, dass sie in Sachen Beat 'em Ups immer noch zu den talentiertesten Entwicklern der Spielwelt zählen. Die drei Neuzugänge Fujin, Sheeva und Robocop spielen sich allesamt hervorragend. Altbekannte Angriffe wie Fujins Tornadowellen oder auch Sheevas Signatur-Stampfattacke lassen das Fan-Herz höherschlagen. Bei den neuen Fatalities und Fatal Blows fliegen wieder viele Innereien über den Bildschirm, sodass man sich fragen muss, ob die Macher sich als Nächstes vielleicht an einem Chirurgie-Simulator versuchen sollten. Neben den gelungenen Charakteren sollten auch noch die Neuerungen des kostenlosen Updates zum Aftermath-DLC angesprochen werden. Diese versorgen alle Spieler mit vier neuen Arenen und der Rückkehr der Stage-Fatalities und Friendship-Moves. Solche Updates sind gern gesehen und man würde sich wünschen, dass uns Netherrealm in Zukunft weiterhin damit versorgt. Wie wäre es als Nächstes mit der Rückkehr der Tower-Minigames? **Aleksandar Mitrevski**

MEINUNG
Aleksandar Mitrevski

Die guten Neuzugänge werden leider durch eine überteuerte Kampagne überschattet.

Warner Bros. steht ja bekanntermaßen nicht immer für eine faire Preispolitik. In diesem Sinne hat der Publisher auch mit Mortal Kombat 11: Aftermath keine Ruhmestat abgeliefert. Nimmt man die Preise einzelner Kämpfer aus dem vorherigen Kombat Pack als Orientierung, kostet ein neuer Recke sechs Euro (sie einzeln zu erwerben, ist aber nicht möglich). In Aftermath bedeutet dies, dass man also etwa 22 Euro nur für die Kampagne bezahlt. Bei einer Spielzeit von nur drei Stunden und einer eher uninspirierten Story ist das viel zu hoch angesetzt. Außerdem vermisse ich Erweiterungen an der Krypta und den Towern. Zu diesem Preis machen die kurze Story und die neuen Charaktere neben ein paar kosmetischen Gegenständen Aftermath nicht zu einer lohnenswerten Erweiterung.

Die Cutscenes sehen auch im neuen DLC wieder einmal grandios aus und bereichern das Actionspektakel.

Infos

Termin:	26. Mai 2020
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Warner Bros.
Entwickler:	Netherrealm Studios
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro/ca. 60 Euro inkl. Hauptspiel

Fazit

Ein zu hoher Preis für eine kurze Kampagne, die keine wirklichen Neuerungen bringt

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

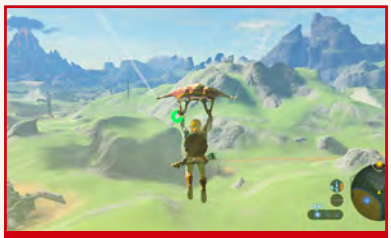
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Steamworld Dig 2
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Den Ehrenplatz der Liste verdient niemand anderes als das Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

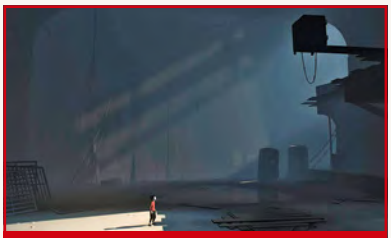
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

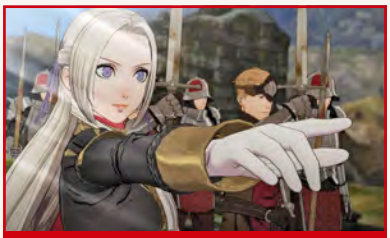
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Strategie trifft Adventure: In Banner Saga 3 wird die packende Geschichte der Trilogie abgeschlossen.

MY TWO COINS

Wenn man ein Spiel gekauft hat und dieses weiterhin spielen möchte, der Entwickler aber die dazu nötigen Server dichtgemacht hat, sollten die Spieler dann ihre eigenen Server aufbauen dürfen?

Unser Treasure-Tracker-Kasten hat mich an etwas erinnert, das mir mittlerweile vermehrt Bauchschmerzen bereitet: Ich kann nicht mehr all die Spiele zocken, die ich gerne zocken will. Und eigentlich dürfte das nicht sein, denn: Ich habe die Dinger damals gekauft. Ich hab sie installiert und die Datenträger gut gepflegt. Ich will sie auch spielen. Und klar, die Hardware macht da gerne mal Zicken – die alten Speicherbatterien der SNES-Module sind leer oder die PC-Hardware versteht Games aus der DOS-Ära nicht mehr. Das größte Problem für mich ist aber, dass meine Online-Software aus grauer Vorzeit von ihren Publishern dichtgemacht wird. Ich stelle aber auch fest: Immer mehr Spieler betreiben dann eben selbst Server – und das nicht unbedingt legal.

Dann mach es eben alleine!
Wie brisant diese Situation ist, merkt man als Spieler eines dieser alten, emulierten MMOs selbst. Die meisten Nutzer würden sich freuen, wenn sie es schaffen könnten, mehr Teilnehmer auf die privaten Server zu locken: In einem MMO sind Spieler schließlich auch Inhalt. Gleichzeitig will man aber keine Werbung machen für ein Produkt, das sich in einer rechtlichen Grauzone befindet. Ich würde auch heute liebend gerne ein paar Euro im Monat dafür bezahlen, einige meiner heißgeliebten MMOs der letzten 20 Jahre weiter zocken zu dürfen – aber ich kann es nicht. Das Angebot ist, jedenfalls vonseiten des Herstellers, nicht mehr da. Ein Argument der Entwickler lautet dann fast immer: „Dieses alte Ding weiter laufen zu lassen, rechnet sich nicht für uns“. Man muss dann aber die Frage stellen dürfen, inwiefern das wahr sein kann, wenn ein paar Dutzend leidenschaftliche Fans es gebacken bekommen, einen hervorragend laufenden Server für dasselbe Spiel privat aufzubauen und aktiv zu halten. Manchmal kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, dass viele Software-Studios wohl könnten, aber schlicht nicht wollen. Und wäre es dann nicht anständiger, die Spiele offiziell zur Abandonware zu erklären – idealerweise als Open-Source-Projekt – und sie den Leuten zu überlassen, deren Herz noch immer dafür schlägt? Denn leider drängt sich mir in den letzten Jahren der Gedanke auf, dass die Fans Spiele oft lieber mögen als diejenigen, die für deren Bereitstellung verantwortlich sind.

THE OTHER CASTLE

Und gleich noch mal Super 3-D Noah's Ark: Ihr könnt dieses kleine Stück Videospielgeschichte für ebenso kleines Geld auch heute noch auf eurem PC spielen – etwa über Steam

Gerade PC-Spieler, die schon ein paar Jährchen auf dem Buckel haben, können ein Lied davon singen: Viele der Klassiker der letzten 30 Jahre lassen sich nur noch schwer auf modernen Systemen spielen. Games wie Mad TV, Der Patrizier oder das originale Boulder Dash muss man mühsam auf DOSBox und Co. emulieren – oder man hat Glück und die alten Schinken werden komfortabel für aktuelle Hardware aufbereitet. Für knapp 5 Euro könnt ihr auf Steam Super 3-D Noah's Ark einkaufen und dieses historisch bedeutende Stück Nicht-Lizenzspiel höchstpersönlich inspizieren. Läuft gut!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

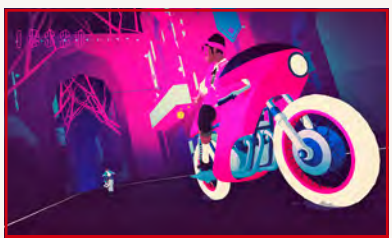
Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

Deemo
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Alterklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo geht in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ein klasse Rollenspiel mit Anspruch erwartet euch in Pillars of Eternity: Complete Edition.

RETRORÄTSELN

Unglaublich, aber diesmal ging es echt um Minuten! Am schnellsten erkannt hat das kuriose Super 3-D Noah's Ark aus der letzten N-ZONE Marcel Helfmeier. Gut gemacht!

Je außergewöhnlicher die Spiele, desto mehr Leute machen mit – Super 3-D Noah's Ark hat den Rekord gebrochen! Danke, dass ihr immer so schön mitspielt! Bei unserem gesuchten Hüpfling handelt es sich um ein NES-Lizenzspiel. Bereits die Cartoon-Vorlage ist ein echter Exot. Die Versoftung war gar nicht schlecht, wahrscheinlich, weil sie Mega Man kopiert hat.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@min-kegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

Team Sonic Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Sega

XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE EDITION –

SO STARTET IHR PERFEKT INS ABENTEUER

Mit der Definitive Edition von Xenoblade Chronicles ist nun der heiß erwartete Remaster des JRPG-Klassikers für die Nintendo Switch erschienen. Neben einem Grafik-Update wartet der Titel mit zusätzlichen Features und einer neuen Handlung auf, die an die originale Geschichte von Xenoblade Chronicles anschließt. Die fantastische Story und die riesige Spielwelt kommen allerdings mit komplexen Systemen daher, in die man sich als Neueinsteiger erst mal einarbeiten muss. Wir haben für euch daher ein paar Tipps gesammelt, die euch helfen, mit neuen und alten Features zurechtzukommen. Neben Tipps zur Gruppenzusammensetzung und was man bei Nebenquests beachten sollte, verraten wir euch auch einiges zu den neuen Features und der Zusatzhandlung „die verbundene Zukunft".

Antonia Dreßler & Lukas Schmid

WELCHEN CHARAKTER SOLLTE ICH SELBST STEUERN?

Während ihr Xenoblade Chronicles spielt, wird euch auffallen, dass eure Gruppe immer weiter wächst. Da ihr immer nur ein Mitglied eurer Party selbst steuern könnt, müsst ihr euch bei euren Kampfgefährten auf die KI des Spiels verlassen. Während das für die meisten Charaktere sehr gut funktioniert, gibt es dennoch ein paar Ausnahmen. So ist der Protagonist Shulk als Damage Dealer darauf spezialisiert, von hinten gewaltigen Schaden auszuteilen, und er kann mit seinem Schwert ein paar nützliche Verzauberungen wirken, die der Gruppe hilfreiche Boni geben. Lässt man ihn auf sich gestellt, um einen anderen Charakter zu spielen, zieht er schnell die Wut der Gegner auf sich. Statt die Gruppe zu buffen, liegt er dann zumeist am Boden und wartet auf Hilfe. Ähnlich blöd stellt sich

Auf die beiden Charaktere Shulk und Melia ist nicht immer Verlass, jedenfalls dann, wenn man sie im Kampf von der KI steuern lässt.

Melia an. Die Zauberin, die sich euch relativ spät anschließt, hat ein paar sehr starke Angriffe in petto. Darüber hinaus liegt ihr Fokus aber darauf, die Gruppe mit mächtigen Zaubern zu stärken. Durch bis zu drei Auren kann sie zum Beispiel den Schaden und die Ausweichrate der Gruppe erhöhen und sogar für dauerhafte Heilung sorgen. Ihre implementierte KI ist aber leider der Meinung, möglichst viel Schaden und Wut auf sich zu ziehen, wodurch Melia meistens das gleiche Schicksal wie Shulk widerfährt. Von den beiden Troublemakern mal abgesehen, können alle anderen Gruppenmitglieder bedenkenlos ihrem Schicksal überlassen werden.

CHARAKTERLEITFÄDEN IN DEN TUTORIALS

Wer die Option nicht manuell ausstellt, wird fortwährend mit Tipps- und Tutorialfenstern überhäuft, die jedes Mal auftauchen, wenn man einen erklärungswürdigen Effekt aktiviert. Die relevanten Charakterleitfäden gehen dabei schnell unter. Wer sich die Mühe macht, das Tutorial-Menü zu öffnen, findet dort für jedes Gruppenmitglied einen Dialog, in dem seine Fähigkeiten und seine Kampfrolle erklärt werden. So erfährt man über Dunban, dass er trotz weniger Lebenspunkte ein Tank ist und nur durch seine hohe Ausweichrate wenig Schaden nimmt. Dementsprechend könnt ihr ihn mit den richtigen Ausrüstungsgegenständen und Juwelen unterstützen. Neben der Info, wie ihr einen Charakter spielen sollt, gibt euch das außerdem einen Überblick über sinnvolle Gruppenkonstellationen.

Unter den Tutorials finden sich wertvolle Taktikleitfäden zu allen steuerbaren Charakteren, die im Verlauf des Spiels zu euch stoßen.

VERSTECKTE TALENTE

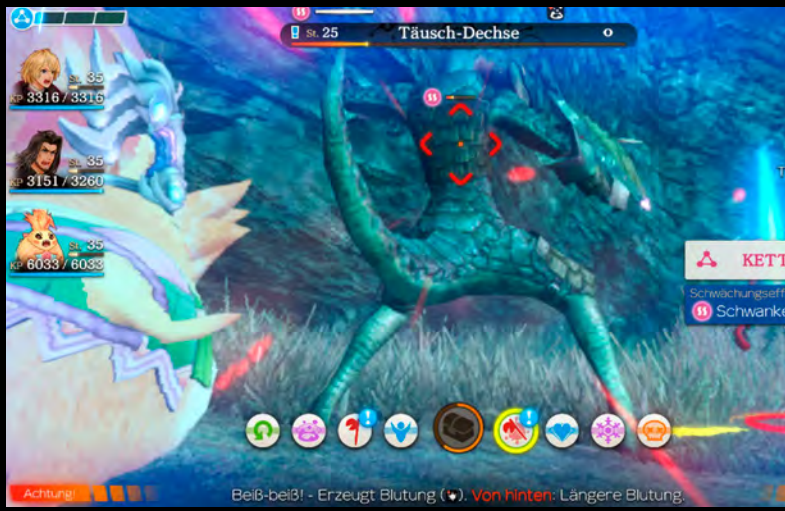
Jedes Gruppenmitglied, das sich zu euch gesellt, hat drei Talentbäume, die sich aus dessen Charaktereigenschaften zusammensetzen. Wenn ihr einen Aspekt der Bäume aktiviert, levelt dieser eigenständig mit und schaltet so dauerhafte Boni frei, die mit anderen Gruppenmitgliedern aufgrund ihres Harmoniewertes geteilt werden können. Was einem das Spiel nicht mitteilt, ist, dass es noch zusätzliche, versteckte Charaktereigenschaften für jeden Charakter gibt, die man erst aufdecken muss, um weitere Talentbäume freizuschalten. Ab Mitte der Handlung findet ihr so einen vierten und im Endgame einen fünften Talentbaum. Aufdecken könnt ihr die Talente durch spezielle Nebenquests. Da diese nicht markiert sind, müssen sie mehr durch Zufall gefunden werden. Haltet also ab Mitte des Spiels Ausschau, und vergesst auch den Letzten im Endgame nicht, also ab Level 90. Den mühsam erarbeiteten Fortschritt könnt ihr aber in einen neuen Spielstand importieren, so habt ihr länger etwas davon.

Im Laufe der Geschichte lassen sich noch weitere Talentbäume durch Nebenmissionen freischalten. Insgesamt gibt es fünf davon im ganzen Spiel.

ANGRIFFSKETTEN RICHTIG EINGESETZT

Ab zwei aktiven Gruppenmitgliedern könnt ihr sogenannte Angriffsketten einsetzen, mit denen man erheblichen Schaden machen kann. Reihum darf man für jeden Charakter eine Technik benutzen, unabhängig von ihrer Abklingzeit. Um den Spezialangriff zu aktivieren, muss man vorher die Mutanzeige füllen. Das geschieht durch automatisch generierte Zurufe oder durch Chancetechniken: Angriffe, die mehr Schaden verursachen, wenn man in einer bestimmten Position zum Gegner steht.

Auch während einer Angriffskette kann man mit einer Chancetechnik Mut generieren und zusätzlichen Schaden austeilen, allerdings ist es nicht möglich, zu laufen. Bevor man also eine Kette startet, sollte man sich richtig positionieren, zum Beispiel hinter dem Monster. Der Mut, den ihr in dieser Zeit sammelt, verlängert eure Kette zwar nicht, sorgt aber dafür, dass ihr die nächste Kette wesentlich früher einsetzen könnt. Die Möglichkeit, eine Angriffskette zu starten, wird durch blaue Linien zwischen den aktiven Partymitgliedern angezeigt. Später im Spiel tauchen aber auch rote Linien auf. Hier müsst ihr vorsichtig sein, denn sie zeigen, dass eure Gegner nun eine Angriffskette starten können. Das gilt im Prinzip für alle Gegner, die eine Waffe halten können. Auf die trefft ihr ab Mitte des Spiels. Wird die gegnerische Angriffskette aktiviert, könnt ihr euch währenddessen nicht bewegen und müsst schweigend zusehen, wie ihr vermöbelt werdet. Im Gegensatz zu euch können die Gegner ihre Kette aber nicht verlängern. Trotzdem solltet ihr euch angewöhnen, einen Gegner nach dem anderen umzuhauen statt den Schaden auf alle zu verteilen, damit ihr in so einem Fall weniger Schaden davontragt.



Mit der richtigen Positionierung lässt sich das Maximum an Schaden aus Angriffsketten herausholen. Nehmt euch zudem vor gegnerischen Angriffsketten in Acht.

PONSPEKTOREN-ZUSAMMENSCHLÄGE

Im Zusatzkapitel ändern sich ein paar grundlegende Mechaniken. So fallen Angriffsketten und die Mutanzeige weg. Stattdessen findet man nun Ponspektoren, die einen begleiten, sobald man eine persönliche Quest für sie erfüllt. Die insgesamt zwölf neuen Gefährten teilen sich in drei Kategorien ein, die mit heilenden (blau), schwächenden (gelb) und offensiven (rot) Eigenschaften daherkommen und euch im Kampf unterstützen. Durch Zurufe und Chanceattacken erhöht ihr nun den Ponspektorenmut. Habt ihr von jeder Kategorie mindestens einen Ponspektor und ist die Mutanzeige komplett gefüllt, könnt ihr einen von drei Zusammenschlägen starten. Entweder ihr verursacht viel Schaden bei einem Gegner, betäubt alle Feinde oder heilt die Gruppe. Durch mehrmaliges „B"-Drücken macht ihr Bonusschaden, der die meisten Gegner sofort zur Strecke bringt. Je mehr Ponspektoren ihr habt, desto stärker seid ihr, daher lohnt es sich, möglichst schnell alle zu sammeln.

In der Zusatzhandlung teilen wir mehr Schaden aus, wenn wir alle sogenannten Ponspektoren finden und für sie Nebenmissionen erledigen.

NEBELBIESTER BEKÄMPFEN

Sieht euch im Zusatzkapitel ein sogenanntes Nebelbiest, so greift es euch nicht nur an, sondern verbreitet eine Tobsuchtsaura, die alle anderen Gegner in der Nähe zum Mitkämpfen zwingt und ihr Level auf das des Nebelbiests ansteigen lässt. Wenn genügend Gegner in der Nähe sind, kann das schnell zum Problem werden, aber wie jede andere Aura auch lässt sich die Tobsucht einfach entfernen. Sowohl Shulk als auch Melia besitzen einen Angriff, mit dem sich Auren von Feinden tilgen lassen. Ansonsten reicht es übrigens auch, wenn ihr euren Widersacher ohnmächtig schlagt. Das funktioniert zum einen durch die Kombination bestimmter Angriffe, zum anderen durch den Zusammenschlag „gelbes Chaos" der Ponspektoren, bei dem gleich alle Gegner in Ohnmacht fallen.

Nebelbiester verleihen anderen Kreaturen eine mächtige Aura, die man möglichst schnell negieren sollte, bevor man zu viel Schaden erleidet.

EINSTELLBARER SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Experten- und der Gemütliche Modus sind als einstellbare Schwierigkeitsgrade zu verstehen. So erhält man im Expertenmodus keine Erfahrungspunkte für das Finden von Orten oder durch Gespräche. Wenn ihr für euren Geschmack trotzdem noch zu stark seid, könnt ihr euren Level manuell runterschrauben. Aber keine Angst, die Erfahrungspunkte gehen dabei nicht verloren, sondern werden für jeden Charakter verwahrt, sodass ihr jederzeit den Level einstellen könnt, den ihr ohne den Expertenmodus hättet. Im Gemütlichen Modus kann man seinen Level hingegen nicht manuell verändern. Stattdessen werden Gegner einfach schwächer gemacht (deren Level bleibt gleich) und man kann auch gegen stärkere Monster kämpfen. Da die Abschwächung nur eine geringe Zahl von Leveln ausgleicht, solltet ihr aber trotzdem nebenbei immer ein paar Nebenquests machen, um nicht am Ende total unterlevelt zu sein. Da gerade in der Hauptquest manchmal echt schwierige Kämpfe auf euch zukommen, schadet es nicht, sich den Gemütlichen Modus bis dahin aufzusparen.

Der neue Experten- und Gemütliche Modus fungieren als einstellbare Schwierigkeitsgrade, die sich temporär aktivieren und deaktivieren lassen.

LOHNEN SICH TEMPO-HERAUSFORDERUNGEN?

Die neuen Tempo-Herausforderungen erreicht ihr über orange leuchtende Portale, die überall auf der Welt zu finden sind. In vorgefertigten Kurzmissionen stellt ihr euch dort drei Wellen an Gegnern. Entweder mit eurem aktiven Trupp oder einer vom Spiel vorgegebenen Gruppe, mit der ihr eine größere Belohnung bei Bestehen erhaltet. Je nachdem, wie schnell und gut ihr die Herausforderung meistert, bekommt ihr mehr oder weniger Nopon-Kristalle, die ihr beim Erzweisen für Gegenstände eintauschen könnt. Mit Fortschreiten der Hauptquest schaltet ihr schwierigere Herausforderungen frei, für die ihr auch mehr Kristalle bekommt. Die Ausrüstungsgegenstände, die man dafür eintauschen kann, sind allerdings nur kosmetischer Natur und bringen euch im Spiel nicht weiter. Allerdings kann man sich auch Juwelen bis zur Stufe drei ertauschen, die gerade zu Anfang einen deutlichen Vorteil ausmachen können. Später sind eure selbst hergestellten Juwelen aber stärker als das, was ihr vom Erzweisen bekommt. Wer einen Vorteil will, sollte also früh im Spiel zuschlagen.

Eine Tempo-Herausforderung belohnt den Spieler mit neuen kosmetischen Gegenständen und anfangs noch wertvollen Kristallen.

WAS MAN ÜBER NEBENQUESTS WISSEN SOLLTE

Während eures Spiels werdet ihr Hunderte von Nebenquests entdecken, die euch mit einem grauen Ausrufezeichen angezeigt werden. Selbst wenn ihr nur auf der Durchreise seid, solltet ihr immer möglichst alle davon annehmen. Viele davon sind reine Fetch- und Killquests, die ihr auf eurem Abenteuer automatisch erfüllt. Sammelt ihr vorher schon viele Gegenstände in der Welt ein, dann dürft ihr sie auf gar keinen Fall verkaufen! Da ihr ein riesiges Inventar habt und sowieso keine Geldsorgen, lohnt sich das einfach nicht und oft könntet ihr die Gegenstände später noch gebrauchen. Übrigens erhaltet ihr eine Vision, wenn ihr einen Gegenstand einsammelt, der für eine zukünftige Quest vorgesehen ist, wobei das nicht immer verlässlich funktioniert. Wenn ihr schließlich am Questen seid, fällt euch bestimmt auf, dass viele Aufgaben tageszeitabhängig sind. Wenn ihr für eine Mission eine bestimmte Uhrzeit braucht, müsst ihr nicht Ewigkeiten warten, sondern könnt die Zeit manuell im Menü ändern.

Nehmt möglichst alle Nebenquests mit. Viele davon erfüllt ihr automatisch nebenbei, indem ihr einfach nur durch die weite Welt streift.

SCHNELLER VERKAUFEN DANK SCHNELLVERKAUF

Ist euer Inventar nun doch voll oder habt ihr viel Ausrüstung gesammelt, die nicht mehr eurem Level entspricht, dann solltet ihr wohl zu einem der Händler. Diese haben einen unbegrenzten Geldbeutel, was heißt, dass ihr getrost alles verscherbeln könnt. Um nicht für jeden Gegenstand einzeln „Verkaufen“ und „Bestätigen“ drücken zu müssen, könnt ihr den „Schnell Verkauf“ benutzen. Dazu haltet ihr die „L“-Taste gedrückt, doch Vorsicht: Das Inventar leert sich dabei sehr schnell und spart nur Gegenstände aus, die ihr ausgerüstet habt. Der Verkauf endet auch, sobald ihr an der untersten Stelle eures Inventars angelangt seid, alles drüber bleibt also verschont. Mit der richtigen Sortierung (Y-Taste) könnt ihr so verhindern, noch gebrauchte Gegenstände aus Versehen zu verkaufen. Gebt ihr das falsche Objekt weg, bekommt ihr es leider nicht mehr wieder, da es nicht im Sortiment des Händlers auftaucht und eine Rückkauffunktion fehlt. Zur Not könnt ihr ohne zu speichern zum Titelbildschirm zurückkehren und den letzten Spielstand neu laden. Achtet aber darauf, dass der Spielstand nicht zu weit zurückliegt und euch wertvoller Spielfortschritt verloren geht.

Wollt ihr euer Inventar möglichst schnell in Geld verwandeln, so nutzt den Schnellverkauf.

ANIMAL CROSSING

Schön ist das Landleben! Animal Crossing begeistert nicht erst seit der Switch-Fassung Spieler auf der ganzen Welt. Wir blicken zurück auf die Ursprünge der erfolgreichen Simulations-Serie.

Animal Crossing: New Horizons ist derzeit in aller Munde. Viele Spieler mischen sich auf der Switch zum ersten Mal unter virtuelle Tierwesen, tatsächlich aber hat die Reihe schon viele Jahre auf dem Buckel! Der erste Teil erschien in Japan im April 2001 für das N64. Von dieser Urfassung gibt es keine englische Version, lediglich Teile der Texte wurden von Fans übersetzt. Da das N64, im Gegensatz zur Nachfolgekonsole Gamecube, keine interne Uhr aufweist, mussten Spieler die Zeit manuell festlegen. Andere wichtige Elemente, die Fans seit jeher mit der Serie verbinden, fehlen noch, etwa Kokospalmen, Bürgermeister Törtel, die Schneiderei mitsamt Igelschwestern sowie das Museum. Fossilien konnte man zwar ausgraben, sie dienten aber lediglich zum Ausstellen in den eigenen vier Wänden oder zum Verkauf. Im folgenden Text wollen wir jedoch auf das erste Animal Crossing eingehen, mit dem auch Spieler hierzulande Erfahrung sammelten, nämlich die Umsetzung für den Gamecube!

Aller Anfang ist schwer

Nur Monate nach dem N64-Spiel folgte in Japan eine erweiterte Portierung für den noch jungen Gamecube. Und auf diesem Titel basiert wiederum die europäische Fassung! Zum ersten Mal schlossen Spieler hierzulande 2004 Bekanntschaft mit Tom Nook und Co. Der Original-Titel lautet übersetzt in etwa „Wald der Tiere“, für den Release im Ausland bekam das Spiel den englischen Namen Animal Crossing verpasst, unter dem die Reihe auch heute noch bekannt ist.

In den Grundzügen hat sich am Spielprinzip seit dem ersten Teil wenig geändert. Okay, auf dem Gamecube lebt ihr nicht auf einer Insel, sondern in einem Wald. Doch auch hier gibt es kein richtiges Ende, keinen Highscore, den es zu knacken gilt, und keine Herausforderung im klassischen Sinne. In Animal Crossing ist der Weg das Ziel und von euch hängt ab, was ihr daraus macht. Allerdings ist der Tonfall teilweise ein anderer. Im Gegensatz zum zuckersüßen und friedfertigen Animal Crossing: New Horizons zeigt sich der Urvater der Reihe sperrig, manchmal griesgrämig oder sogar aggressiv. Davon zeugt schon der Anfang: Anstatt einen Luxusurlaub zu buchen, sitzt ihr zu Beginn des Abenteuers in einem Zugabteil, wollt ein neues Leben beginnen, habt aber

Der Anfang eures Abenteuers: Im Zug trefft ihr auf den hilfsbereiten Kater Olli (der in New Horizons auch neulich zu Besuch war). Im Hintergrund sitzt Jorna!

Es ist klein, aber es ist euer Domizil: Zunächst zeigt sich euer Häuschen überschaubar. Mit der Zeit baut ihr es aus und neue Zimmer zum Dekorieren an.

Bei der US-amerikanischen Fassung von Animal Crossing lag eine Speicherkarte für den Gamecube bei.

Durch Zeitreisen nehmt ihr einfach an besonderen Events teil, wie etwa hier an der Neujahrsfeier zum Jahreswechsel.

nur 1.000 Sternis in der Tasche. Dank Kater Olli findet ihr wenigstens ein Dach über dem Kopf, das müsst ihr aber fortan bei Raffzahn Tom Nook abbezahlen, der euch angesichts eurer angespannten finanziellen Lage erst einmal auslacht. Wie euer Charakter aussieht, liegt übrigens nur indirekt in euren Händen. Welches Gesicht und welche Accessoires der Avatar nämlich nach dem Aussteigen aus der Bahn präsentiert, hängt davon ab, welche Antworten ihr Olli während der Fahrt gegeben habt.

Über 100 Nachbarn

Um eure Schulden bei Tom Nook zu begleichen, spannt euch der Waschbär (beziehungsweise Tanuki – diese Tierart, auch Marderhund genannt, ist außerhalb Japans wenig bekannt, weshalb man sich entschied, Nooks Spezies für das westliche Publikum zu ändern) als Aushilfsarbeiter in seinem kleinen Shop ein. Eure Mitbewohner lernt ihr daraufhin beim Erledigen diverser Botengänge besser kennen. Anfangs leben sechs Tierwesen in eurem kleinen Dorf, nach und nach ziehen weitere Nachbarn zu. Mit bis zu 15 Anwohnern teilt ihr euch auf dem Gamecube das Waldidyll! So viele NPCs gab es seitdem nicht mehr auf einer Karte, selbst in New Horizons seid ihr auf maximal zehn Mitbewohner beschränkt. Damals teilten sich die mehr als 130 Nachbarn auf nur sechs Persönlichkeitsarten auf, und zwar nach Geschlecht: Männliche Tiere können faul, sportlich oder launig sein, weibliche Nachbarn hingegen normal, arrogant oder lebhaft.

Tierischer Streit

Allerdings, unabhängig von ihrer Persönlichkeit: Bewohner in Animal Crossing nehmen im Vergleich zu ihren Switch-Enkeln kein Blatt vor den Mund. Zwar gibt es auch heute noch unterschiedliche Wesenszüge der NPCs, ja, sogar mehr davon, im Endeffekt sind aber alle sofort von euch begeistert und wollen eure Freunde sein. Nicht so im Gamecube-Spiel! Da werdet ihr schon mal gebeten, weniger hässliche Klamotten zu tragen, gefragt, ob ihr zugenommen habt, oder sogar einfach bestohlen. Und wenn ihr eure Nachbarn nervt, indem ihr sie ständig anquatscht, sie herumschubst oder ihnen das Insektennetz auf den Kopf donnert, dann platzt selbst dem nettesten Tierchen der Kragen. Immerhin ist der

Wenn ihr euren Nachbarn auf die Nerven geht, teilen diese in der englischen und deutschen Fassung mitunter ganz schön aus – zumindest verbal.

Im Polizeibüro werden die Fundsachen gelagert. Ihr könnt euch einfach nehmen, was euch gefällt.

Ärger (meist) schnell verraucht und ihr freut euch darüber, wenn Griesgrame endlich auftauen, und trefft Figuren, die auch heute noch Stars der Serie sind: Der Musikerhund K.K. Slider zum Beispiel oder Museums-Uhu Eugen. Der ist übrigens auf dem Gamecube noch jünger und darf selbst noch keine Fossilien bestimmen, weshalb ihr diese erst per Post an das Institut in der Stadt für eine Identifikation senden müsst. Andere Persönlichkeiten aus dem Gamecube-Klassiker haben sich im neuen Ableger rar gemacht, etwa der Maulwurf Resetti, der euch beschimpfte, wenn ihr es gewagt hattet, das Spiel abzuschalten ohne zu speichern. New Horizons hat ein automatisches Speichersystem, aber nicht nur deswegen wurde das Standpauken-Feature entfernt. Mit der wachsenden Beliebtheit der Reihe häuften sich Meldungen von Eltern, dass deren Kinder Angst vor dem ruppigen Charakter hatten und seine Moralpredigten fürchteten. Bürgermeister Törtel hingegen ist zwar etwas kauzig, aber viel freundlicher. Auf dem Gamecube versorgt euch die Schildkröte an besonderen Feiertagen (etwa an Neujahr) mit speziellen Items. Vermutlich wird Urgestein Törtel auch in Animal Crossing: New Horizons noch einen Auftritt haben, irgendwann später, durch ein Update.

Texte über Umwege

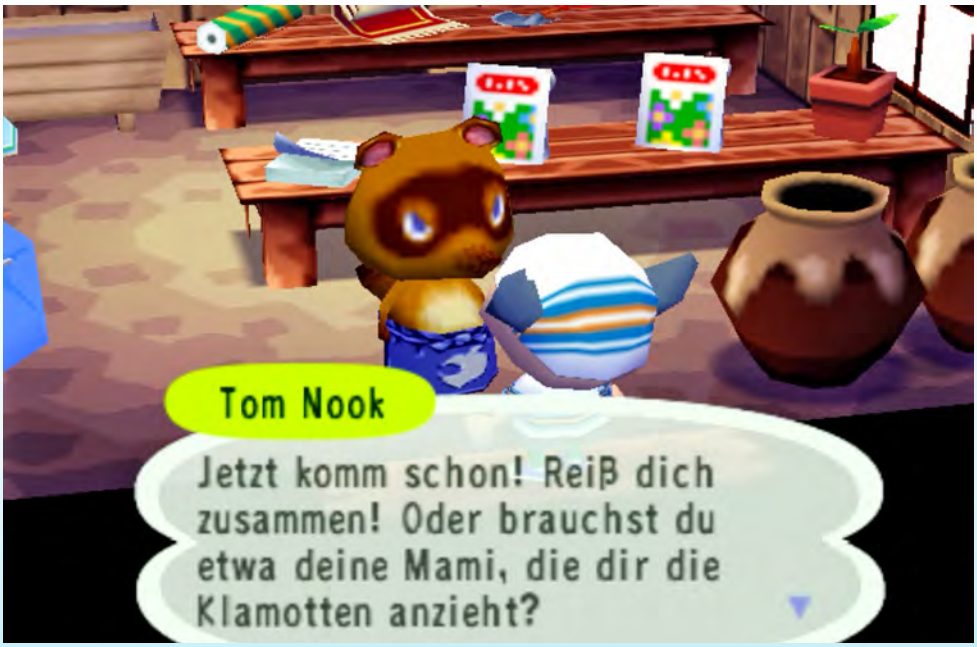
Tatsächlich beruhten die unfreundlicheren und kantigeren Charaktere zum Teil auf der Arbeit der englischen Übersetzer. Die hatten mit den zig Texten und kulturellen Bezügen zu japanischen Bräuchen, Objekten und Ähnlichem alle Hände voll zu tun, um Animal Crossing auch einem westlichen Publikum zugänglich zu machen. Nintendo war von den Bemühungen des Teams sehr angetan und fand so viel Gefallen an der englischen Umsetzung, dass einige Texte gar zurückübersetzt und dann in eine aktualisierte Fassung des Gamecube-Spiels gepackt wurden, die in Japan 2003 auf den Markt kam (unter dem Namen Dobutso no Mori+, sie wurde nie in Europa veröffentlicht). Die deutschen Texte basieren auf der englischen Übersetzung, weshalb die Nachbarn auch hierzulande bisweilen recht barsch auf Aktionen eurer Spielfigur reagieren.

Zurück in die Zukunft

Wie heute auf der Switch sind Jahres- und Uhrzeit des Spiels an die interne Uhr der Konsole geknüpft. Wenn ihr nachts den Gamecube anwerft, ist es auch in eurem Dorf dunkel. Und wenn ihr im Frühling spielt, erfreut ihr euch an den rosa Kirschblüten.

Maulwurf Resetti taucht auf, wenn ihr das Spiel beendet, ohne zu speichern, und hält euch eine Moralpredigt.

Das sogenannte Zeitreisen war schon immer der einfachste Weg, um bestimmte Events zu erleben oder schnell Sternis zu scheffeln. Man stellt einfach die Uhr um und schon kann man zum Beispiel problemlos an den Neujahrsfeierlichkeiten teilnehmen! Dabei macht es aber einen Unterschied, ob man die Zeit im Spiel ändert oder die der Konsole manipuliert. Das Umstellen der Uhr direkt in der Konsole ist die bessere Variante, da dies Mechaniken wie das Baumwachstum nicht durcheinanderbringt.



Selbst Tom Nook war in Gesprächen nicht ganz so zuckersüß und freundlich wie im aktuellen Serienteil New Horizons.

Flora und Fauna

Verglichen mit New Horizons und den anderen Teilen gibt es in Animal Crossing weniger zu tun. Hier findet und fangt ihr auch „nur" 40 Arten Fische und Insekten, auf der Switch sind es mit je 80 Spezies doppelt so viele. Basteleien brachte erst New Horizons ins Spiel, genau wie die Möglichkeit, Möbel und Dekoration außerhalb der Wohnung zu platzieren. Nur auf dem Gamecube vorhanden ist dafür der Wunschbrunnen beim Stadtzentrum. Allerdings muss man bedenken, dass der aktuelle Teil der Serie beständig durch Updates erweitert wird, denkbar also, dass alte Features und Gebäude nach und nach auf der Switch dazustoßen und ihr zum Beispiel auch die beiden Polizeihunde der Wache ein weiteres Mal treffen werdet.

Keine große, weite Welt

Ohne weit verbreiteten und schnellen Internetzugang war es Anfang der 2000er-Jahre bei Weitem nicht so simpel, andere Spieler zu besuchen. Möglich war das aber trotzdem durch das lokale Spiel. Bis zu vier Personen konnten ein eigenes Dorf pro Memory Card im Spiel beziehen und in nachbarschaftlichen Kontakt mit den Speicherstandkollegen treten. Die entsprechende Karte muss aber natürlich mit dem Gamecube verbunden sein. Aber auch mit nur einer SD-Karte durften mehrere Personen den Tierwald betreten. Dann teilte man sich aber eine Ortschaft – bis zu vier Freunde finden in einer Siedlung nebeneinander Platz. Durch das Deponieren von Items bei den Gyroiden-Helfern vor dem Haus oder per Post war es möglich, Objekte an die Nachbarn zu verschenken. Andere Spieler über das Internet zu kontaktieren war aber erst mit Animal Crossing: Wild World auf dem DS machbar!

Anfang Mai werden an einigen Stellen im Dorf bunte Fahnen gehisst. Das basiert auf einer japanischen Tradition.

Zutritt beschränkt

Aber Animal Crossing auf dem Gamecube hat weitere Besonderheiten: Der kleine Handheld-Bruder des Gamecube kam nämlich auch zum Einsatz: Schloss

Die Schneiderei der Igelschwestern war im allerersten Spiel für den N64 in Japan noch nicht enthalten.

man die tragbare Konsole Game Boy Advance mit dem entsprechenden Kabel an, konnte man auf eine kleine Südseeinsel verreisen, dort einen besonderen NPC treffen, angeln, einen Bungalow beziehen sowie dekorieren (oder als Zusatzstauraum verwenden), Kokosnüsse einsammeln und diese am eigenen Strand einpflanzen. Mit angeschlossenem Handheld war es außerdem möglich, verschiedene Muster in der Schneiderei herunterzuladen und auf einen anderen Gamecube zu übertragen. Das muss man sich mal vorstellen: Ein ganzer Bereich des Spiels war denjenigen vorbehalten, die einen Game Boy Advance inklusive Verbindungskabel besaßen!

Kein Game Boy Advance oder nicht das passende Kabel? Pech gehabt! Die Südseeinsel in Animal Crossing blieb euch dann einfach vorenthalten.

Das Spiel im Spiel

Wir haben es ja schon festgehalten: Die Urfassung von Animal Crossing verfügt in vielen Bereichen über weniger Inhalte als die nachfolgenden Ausgaben. In einem Punkt aber ist das Gamecube-Spiel den anderen voraus: Hier könnt ihr ein paar echte Retro-Games zocken! Die Cartridges erhielt man als Geschenk von Nachbarn oder man fand sie im Dorf. Darunter befanden sich zwar nur damals schon alte NES-Schinken wie Tetris oder Donkey Kong, eine tolle Dreingabe war dieses Feature aber auf jeden Fall. Vier der etwa 15 Titel (die Anzahl und Auswahl der NES-Titel im Spiel unterschied sich von Land zu Land), darunter The Legend of Zelda, sind zwar im Code enthalten, aber nicht ohne den Einsatz von Cheat-Methoden spielbar. Den Zugriff auf einige der Titel ermöglichte Nintendo zudem nur durch diverse Promo-Aktionen. Heute gibt es in Animal Crossing: New Horizons zwar immer noch unterschiedliche Arcade-Automaten, diese dienen jedoch nur der Zierde und emulieren keine Klassiker.

Ein großer Erfolg

Keine Überraschung: Im Vergleich zu den Verkaufszahlen von New Horizons stinkt Animal Crossing ab. Gegenüber den fünf Millionen Digitalverkäufen des Switch-Spiels alleine im ersten Monat nach Release wirken die etwa zwei Millionen Kopien, die weltweit von Animal Crossing über den Ladentisch wanderten, belanglos. Tatsächlich aber war das Spiel damals nicht nur finanziell ein großer Erfolg. Kritiker lobten die Innovation des Titels und das ungewöhnliche Konzept der Bindung an die Uhrzeit. In Toplisten

An diesem Steg holt Käptn euch ab, wenn ihr einen Game Boy Advance mit dem entsprechenden Kabel anschließt. Wer das nicht besitzt, muss daheim bleiben.

Eugen führt auf dem Gamecube zwar auch schon sein Museum, allerdings darf er Fossilien noch nicht selbst bestimmen, wie in den folgenden Teilen der Reihe.

Mit den NES-Konsolen im Spiel konntet ihr selbst emulierte Klassiker zocken. Darunter zum Beispiel namhafte Spiele wie Balloon Fight oder Tetris.

der besten Spiele für den Gamecube ist Animal Crossing oft auf den vorderen Plätzen vertreten. Und schon damals begeisterten sich verhältnismäßig viele weibliche Spieler für Animal Crossing.

Früher war alles besser?

Was die Entwicklung hin zu mehr Niedlichkeit betrifft, ist die Fan-Gemeinde gespalten. Einige sehnen sich in die Zeiten der unhöflichen Nachbarn zurück, andere wissen es zu schätzen, dass sie von ihren Mitbewohnern nicht mehr verhöhnt werden. Auf jeden Fall ist Animal Crossing aber spätestens mit New Horizons endgültig im Mainstream angekommen. Und das alles dank einer auf den ersten Blick ziemlich merkwürdigen Simulation ohne Ziel, bei dem man sich ein Dorf mit sprechenden Tieren teilt. In Japan gibt es übrigens sogar einen Anime-Film zum Spiel, der allerdings nie außerhalb des Landes veröffentlicht wurde und der auf dem zweiten Spiel der Reihe basiert, Animal Crossing: Wild World auf dem Nintendo DS.

Ein paar Alterserscheinungen

Und wie viel Spaß macht die Simulation auf dem Gamecube heute noch? Wir haben uns für diesen Retroartikel selbst nach vielen Jahren wieder in den Wald der Tiere gewagt und müssen attestieren, dass die moderneren Vertreter, also New Horizons und New Leaf auf dem 3DS, wirklich sehr viel komfortabler ausfallen. Das Inventar war damals schrecklich klein, das Laufen über die Insel wegen der Aufteilung der Umgebung in Einzelbildschirme mühsamer und langwieriger, die Klamotten waren hässlicher und die Gestaltungsmöglichkeiten sehr viel eingeschränkter. Der Charme der Simulation ist aber nach wie vor intakt und die schrofferen Bewohner mit deutlich unterschiedlicheren Persönlichkeiten vermissen wir im vergleichsweise glattgebügelten New Horizons tatsächlich ein bisschen!

Katharina Pache

Das Inventar war deutlich kleiner und die Bedienung nicht ganz so komfortabel wie in späteren Spielen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 07/2000

Wie vor 20 Jahren üblich, wurde auch die N-ZONE-Ausgabe 07/2000 von Pokémon dominiert. Das begann schon mit Pikachu auf dem Cover und ging im Heft weiter mit vier Seiten der Rubrik „Pokémon Zone". Auf diesen Seiten erfuhren die Leserinnen und Leser Neuigkeiten aus der Welt der Taschenmonster, Tipps und Tricks, konnten sich mit Pokémon-Begeisterten austauschen und mehr. In einem großen Special namens „Sieben neue Pokémon-Spiele" stellte die damalige Redaktion außerdem Pokémon Snap, Hey You, Pikachu!, Pokémon Puzzle League, Pokémon Gold & Silber, Pokémon Pinball, Pokémon Trading Card Game sowie Pokémon Pikachu 2 vor. Bei Letzterem handelt es sich um die zweite und verbesserte Version eines Pikachu-Tamagotchis – frühe 2000er-Vibes satt!

Bei den Neuigkeiten wurde über Paper Mario für das N64 berichtet – sehr passend, wurde doch ziemlich genau 20 Jahre später der neue Ableger der Reihe für die Switch angekündigt. Im Vorschaubereich beschäftigte sich die N-ZONE mit Conker's Bad Fur Day, Dinosaur Planet (das später für den Gamecube als Star Fox Adventures erschien), Star Wars Episode 1: Battle for Naboo, Banjo-Tooie und weiteren Hochkarätern. Die Testsektion untersuchte indes unter anderem Pokémon Gelbe Edition (93), Excitebike 64 (86), Taz Express (76), Virtual Pro-Wrestling 2 (89) sowie weitere Spiele für N64 und Game Boy (Color). Abgerundet wurde die Ausgabe 07/2000 wie üblich durch Leserbriefe, Cheats und Codes zu diversen Games, Kleinanzeigen, Lesertipps sowie eine ausführliche Komplettlösung zu Pokémon Gelbe Edition.

POKÉMON GELBE EDITON

POKÉMON GOLD & SILBER

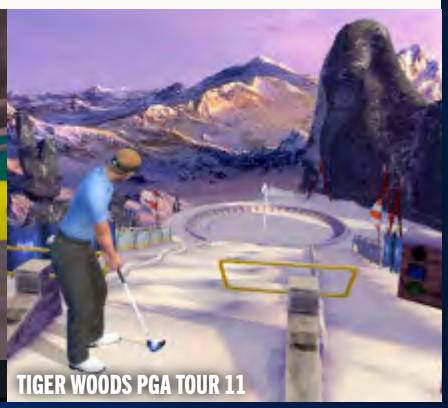
VIRTUAL PRO-WRESTLING 2

AUSGABE 07/2010

Wie schon in der Ausgabe 06/2010 stand auch bei der N-ZONE 07/2010 weiterhin Super Mario Galaxy 2 im Fokus. Das Spiel wurde einer Art zweitem Test unterzogen und auf weitere Aspekte hin untersucht, zum Beispiel den Spielspaß im zeitlichen Verlauf. Ebenfalls hielten 16 weitere Seiten nützliche Tipps und Tricks zum Wii-Spiel Einzug in die Ausgabe. Im Testbereich überzeugten indes unter anderem Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4 (84 beziehungsweise DS-Version: 81), Samurai Warriors 3 (72), Tiger Woods PGA Tour 11 (88), Tournament of Legends (79) sowie weitere Neuerscheinungen für Wii und DS von ihren Qualitäten. Unter dem Titel „Die verrücktesten Games aus Japan" warf die Redaktion zudem einen Blick auf verschiedene ungewöhnliche DS- und Wii-Spiele. Nicht minder interessant war in der Juni-Ausgabe seinerzeit die Sektion der Vorschauen mit Titeln wie De Blob: Underground, PokéPark Wii – Pikachus großes Abenteuer, Shaun White Skateboarding, Wii Party, Toy Story 3 und Pokémon Schwarze & Weiße Edition. Auf prallen acht Seiten Retro gab es des Weiteren interessante Beiträge zu Home Alone 2: Lost in New York und viele kleinere Retro-Meldungen zu lesen. Unter den Titeln „Verwirrung bei den Nintendo-Stars" sowie „Die Möchtegern-Mega-Männer" und „Volltreffer" beschäftige sich die Redaktion mit weiteren nostalgischen Videospielthemen. Für das vollumfängliche N-ZONE-Erlebnis gab's für die Leserinnen und Leser außerdem spannende Online-Community-Beiträge, Tipps, Tricks und Cheats zu diversen Games, das Spielerforum und mehr.

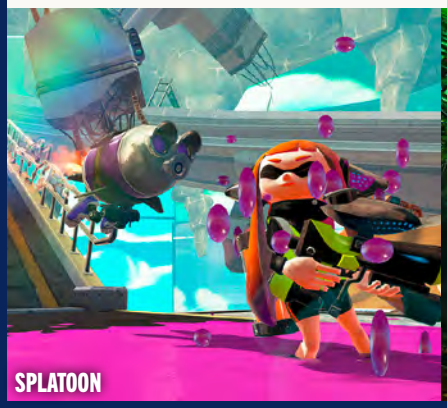
DE BLOB: UNDERGROUND

POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER


TIGER WOODS PGA TOUR 11

AUSGABE 07/2015

Vor fünf Jahren gab es in der N-ZONE vor allem ein großes Thema der Stunde: Splatoon! Zu Recht, wie sich später herausstellte, heute gehört Splatoon mit dem zweiten Ableger zu den erfolgreichsten Serien der Switch. Damals erschien der erste Teil der seinerzeit gänzlich neuen Reihe für die Wii U. Folglich testete die Redaktion das Spiel auf 8 Seiten und vergab eine 90er-Wertung. Zusätzlich schaffte es ein vierseitiger Beitrag zur Entstehungsgeschichte des Spiels ins Heft, des Weiteren eine Komplettlösung mit allen versteckten Schriftrollen sowie Tipps für den Multiplayer und ein großes Splatoon-Gewinnspiel. Doch natürlich testete die N-ZONE weitere Spiele, zum Beispiel Art Academy Atelier (82) und Swords & Soldiers 2 (80) für die Wii U. Im Vorschaubereich befasste man sich unter anderem in einem großen Beitrag mit Nintendo auf der E3 2015. Passend dazu wartete das Magazin zusätzlich mit einer spannenden Reportage namens „Nintendos E3-Historie" auf. Weiter zu lesen gab es Previews zu Lego Dimensions, Skylanders Superchargers, Monster Hunter X sowie Monster Hunter Stories. In einem ausführlichen Beitrag zu Final Fantasy 6 konnten sich die N-ZONE-Leserinnen und -Leser außerdem über einen Rollenspielklassiker informieren und in nostalgischen Erinnerungen schwelgen. Interessante Community-Beiträge und spannende Leserbriefe schafften es zudem natürlich auch in die Ausgabe vom Juni 2015. Bei „Thema des Monats" am Heftende diskutierten die ehemaligen Redakteure Vik und Marco abschließend, ob der „Amiibo-Wahnsinn" seinerzeit zu weit ging.


SPLATOON

MONSTER HUNTER X

LEGO DIMENSIONS

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

100 MILLIONEN SWITCH?

Der anhaltend große Erfolg der Switch wirft einige Fragen auf: Wie erfolgreich kann die Konsole noch werden? Und welche Auswirkungen hat das auf die Zukunft?

Nintendo hat, diesmal mit etwas Verzögerung, im Mai die jüngsten Geschäftszahlen bekannt gegeben. Bis zum 31. März 2020 wurde die Switch circa 55 Millionen Mal verkauft, also in rund drei Jahren seit dem Release im Jahr 2017. Schon jetzt eine beachtliche Zahl, die zum Verkaufsstart so manch einer der Konsole wohl nicht mal bis zum Ende der Lebenszeit zugetraut hätte. Wo geht die Reise also noch hin?

Wie erfolgreich kann die Switch noch werden?

Nun wird schon lange über eine Switch Pro oder auch einen tatsächlichen Switch-Nachfolger spekuliert. Doch selbst wenn Nintendo sich ähnlich lange Zeit lässt wie in der Vergangenheit mit neuen Heimkonsolen, dann dauert es wohl noch etwa zwei bis drei Jahre bis zu einem Nachfolger für die Switch. Bis dahin dürfte also noch die derzeitige Version aktuell bleiben. Entsprechend erscheinen weiter Games für die Konsole von Nintendo, aber auch von anderen Entwicklern und Herstellern, und auch die Switch selbst wird weiterhin verkauft. Und wenn besonders die jüngere Vergangenheit ein Indikator für die Zukunft ist, dann dürfte das Hoch der Konsole noch eine Weile andauern. Meine Frage lautet daher: Wie erfolgreich kann die Switch noch werden? Knackt der Hybrid die 100 Millionen irgendwann in zwei, vielleicht drei Jahren? Werden wir in der Zukunft auf die Switch als eine der erfolgreichsten Spielkonsolen aller Zeiten zurückblicken? Ich habe zunehmend das Gefühl, selbst der größte Kritiker muss davon so langsam ausgehen. Und was bedeutet das für die Zukunft von Nintendo und des Gamings im Allgemeinen: Hybridkonsole als Standard bei den Japanern? Wie seht ihr das? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit euren Ansichten.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke für eure wundervollen Kunstwerke und Glückwunsch an Gewinner Julian mit seinem kugelrunden N-ZONE-Planeten! Das neue Thema lautet: geheimes Hobby! Welche Figur aus dem Nintendo-Universum hat eine Freizeitbeschäftigung, von der wir alle nichts wissen, und wie sieht sie dabei aus? Vielleicht geht Wario ja insgeheim sehr gerne zum Yoga oder Samus bäckt für ihr Leben gerne Muffins? Ich freue mich darauf, was ihr euch alles einfallen lassen werdet! Zu gewinnen gibt es dieses Mal ein tolles Switch-Spiel, und zwar Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals – Definitive Edition. Der Einsendeschluss für eure Werke ist **Sonntag, der 28. Juni 2020**. Fotos eurer Bilder schickt ihr ganz einfach an katharina.pache@computec.de oder einfach auf dem Postweg. Ich wünsche euch viel Spaß beim Kreativwerden und bleibt gesund!

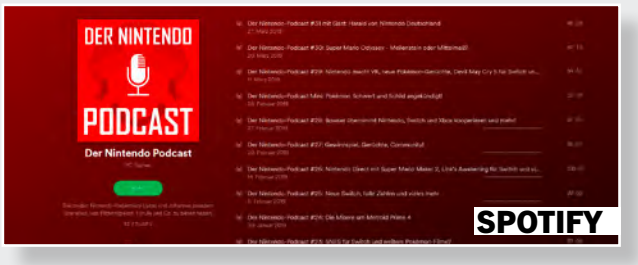
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

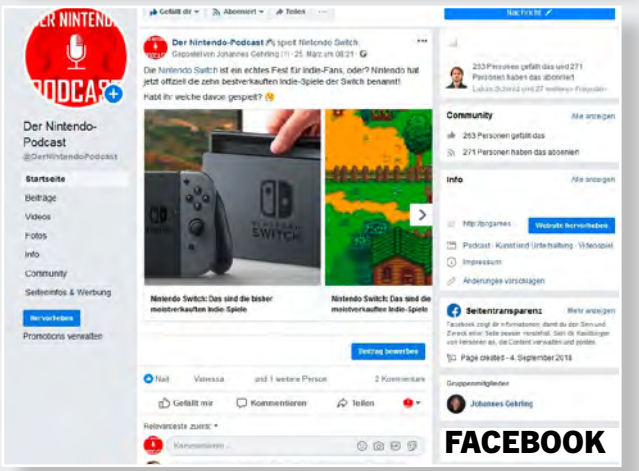
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Sehr verehrte geneigte Nostalgiker, Gerne-in-Erinnerungen-Schwelger, Die-alten-Zeiten-wieder-aufleben-Lasser und natürlich auch alle anderen N-ZONE-Leserinnern und -Leser, ich begrüße euch ein weiteres Mal sehr herzlich zu „Hach ja, damals …", wo sich auf zwei Seiten alles um Retro und alte Geschichten dreht! Abermals möchte ich mich zunächst kurz bei euch für die wahre Flut an tollen Beiträgen bedanken, die mittlerweile bei mir eingetroffen ist. Damit lässt sich diese Rubrik zwar schon jetzt noch für eine lange Zeit befüllen, aber mehr ist natürlich dennoch immer besser. Schickt also gerne weiterhin eure tollen Beiträge an mich! Kommen wir nun aber zu den zwei kurzweiligen Texten von Stefan und Alexander. Während Stefan von seinem IFA-Besuch im Jahr 1999 in Berlin und seinen dortigen Nintendo-Erlebnissen berichtet, erzählt Alexander von seinen schönsten Erinnerungen mit dem Gamecube. Und weil beide Beiträge so interessant sind, ohne weitere Umschweife: Bühne frei für euch zwei!

Hallo Johannes,
ich hielt es mal wieder für angebracht, dir ein ,,Hach ja, damals…''-Erlebnis zu schicken. Diesmal mit dem Beitrag zu einem mir ganz besonders in Erinnerung gebliebenen Messebesuch. Wir bewegen uns ja aktuell immer ein bisschen in der Diskussion, ob eine Spielemesse noch Sinn ergibt, da man sowieso die meisten Gamer über eine Onlinepräsentation sehr gut erreichen kann. Früher war es doch eher üblich, im Kaufhaus oder bei Freunden Eindrücke vom Gameplay zu bekommen, sobald ein Spiel erschienen war. Viel lief über Mundpropaganda und wer zuerst das neuste Game gespielt hatte, der hatte logischerweise im Freundeskreis auch viel zu erzählen. Dieses Gefühl, selbst Hand an die neuesten (noch nicht erschienenen) Spiele legen zu dürfen, konnte ich im Spätsommer 1999 bei der Internationen Funkausstellung in Berlin erleben. Aus einem mir heute nicht mehr bekannten Grund bin ich damals mit meiner Mutter via Zug nach Berlin gefahren, obwohl mein Vater eigentlich der Technikbegeisterte in der Familie ist. Lag wahrscheinlich auch daran, dass die Funkausstellung neben viel Technik eben auch Prominente und Shows zu bieten hatte. Als stolzer Nintendo-64-Besitzer hoffte ich natürlich darauf, einige Spiele für meine geliebte Nintendo-Konsole anspielen zu können und viele Messegeschenke mit nach Hause zu nehmen. Nachdem wir durch einige Messehallen geschlendert waren, erblickte ich dann tatsächlich den heißersehnten Nintendo-Stand samt aufgereihter N64-Konsolen. Zu meinem Glück war es an dem Tag auch gar nicht so voll, sodass ich nie wirklich anstehen musste, um ein paar Games Probe zu spielen. Ganz besonders Donkey Kong 64 hat sich mir dabei ins Gedächtnis gebrannt. Was war das cool, das affenstarke Modul noch vor Release vor allen mir bekannten Freunden zocken zu dürfen! Im Nachhinein betrachtet handelte es sich damals um eine Demo mit einigen ausgewählten Levels, vor Ort war es aber schlichtweg mein Highlight. Wenn jemand hinter mir stand, ließ ich ihn an die Konsole ran und wechselte zu einer anderen. War die DK64-Spielstation unbesetzt, wechselte ich wieder dorthin. Das einzige andere N64-Spiel, an welches ich mich noch erinnern kann, ist Starcraft 64. Wohl eher wegen des zu dieser Ära populären Namens, denn letztendlich ist es nie in Deutschland erschienen. Es gab damals übrigens auch eine große Showbühne seitens Nintendo, wo es Merchandise-Artikel jeglicher Art von einer mir bis dato unbekannten Nintendo-Marke zu gewinnen gab. Der Name des Spiels: Pokémon! Die rote und die blaue Edition wurden auf halbstündigen Bühnenshows derart angepriesen, sodass ich umso mehr dem Hype verfiel, je länger ich mich am Stand aufhielt! Zwischen den Shows wurde dauernd die allererste Pokémonfolge („Pika-Pikachu") gezeigt, womit ich sie bereits mehrere Male gesehen hatte, bevor sie zum allerersten Mal im Fernsehen ausgestrahlt wurde. Gewonnen habe ich bei den Shows leider nichts. Meine Mutter ist dann irgendwann auch weitergezogen, um noch etwas vom Rest der Messe zu sehen, und hat mich mit meinen Konsolen alleingelassen. Sie wusste ja, wo sie mich finden kann. Aus diesem Besuch der IFA 99 resultierten übrigens zwei Dinge: 1) Ich holte mir ab Verkaufsdatum die rote Pokémon-Edition, guckte regelmäßig die TV-Serie und startete den Pokémon-Hype im Freundeskreis. 2) Ich abonnierte zum ersten Mal die N-ZONE, als es Donkey Kong 64 als Abo-Prämie (mit Zuzahlung) gab! Ich hoffe, du hattest Spaß beim Lesen. Hoffentlich gibt es diese Rubrik noch länger in der N-ZONE, ich finde sie echt klasse! Viele Grüße

Stefan Stelzer

JOHANNES: Lieber Stefan, ich danke dir sehr herzlich für deine kurzweilige Geschichte von der IFA 1999! Spaß beim Lesen? Ja, den hatte ich. Und die N-ZONE-Leserinnen und -Leser hoffentlich ebenfalls. Wirklich spannend zu hören, wie du damals vor allen anderen in den Genuss von Pokémon und Donkey Kong 64 gekommen bist. Insbesondere, weil ich bis heute großer Fan der Taschenmonster und auch des N64-Affenabenteuers bin. Hätten wir uns damals gekannt, ich wäre sicherlich sehr neidisch auf dich gewesen!

Hallöchen Johannes,
da dir, wie ich gelesen habe, die Beiträge zu dieser Rubrik langsam ausgehen, habe ich mir gedacht, ich krame mal in meinem Gedächtnis etwas herum, ob sich etwas hierfür finden lässt! ;-) Ich schätze übrigens diese Rubrik wirklich sehr, weil oft ich beim Lesen an eigene Begebenheiten aus meiner Kindheit oder Jugend zurückdenken muss, da mir vieles so bekannt vorkommt, was andere Leser mit Nintendo-Spielen so erlebt haben … Nun noch mal etwas zu meinen Erinnerungen aus den guten alten Gamecube-Tagen, das geht ja mittlerweile auch schon als Retro durch, oder? Mein Gamecube, den ich übrigens immer noch besitze und der gut verpackt im Schrank liegt, war im Grunde meine erste eigene, von mir selbst bezahlte Konsole. Das Geld dafür hatte ich mir damals von meinem Jugendweihe-Ersparten zusammengekratzt. Gibt es so was überhaupt heute noch? Man bekam ja von allen möglichen Verwandten Briefumschläge zugesteckt und siehe da, es reichte schlussendlich für den erwähnten Gamecube aus, der damals gerade frisch erschienen war. Es war sogar die silberne Version mit The Legend of Zelda: The Wind Waker! Dieses Spiel war im Grunde mein erstes GC-Game neben Super Mario Sunshine und ist bis heute mein liebstes Zelda. Ich kann mich an eine Situation erinnern, als ich meinen Gamecube mit Zelda gerade erst frisch hatte und kaum die Finger davon lassen konnte. Leider stand eines Tages ein Schulausflug an, der recht lange dauern und langweilig werden sollte. Also was macht ein Schüler, der nicht so auf Schulausflüge steht, weil man sich da so viel bewegen muss? Man erfindet irgendeine Ausrede, warum man an dem Tag nicht teilnehmen kann, und versucht Eltern und Freunde von seinen „Leiden“ zu überzeugen! ;-) Rückblickend war es die richtige Entscheidung, obwohl meine Schulfreunde den Braten schon gerochen haben, aber was soll's … Es war einer der entspanntesten Tage, den ich je hatte. Da meine Eltern schon auf der Arbeit waren und mich bis nachmittags absolut niemand beim Zocken von Zelda stören konnte, konnte ich den Tag so richtig genießen. Kann sein, dass das nicht der beste Move in meiner Schulzeit war, aber was macht man nicht alles für sein Hobby … vor allem als Teenager! Natürlich hätte ich noch mehr Geschichten zu anderen Gamecube-Spielen, wie ich erst mit Metroid Prime die Reihe zu lieben gelernt habe oder die unzähligen Smash-Bros.-Melee-Kämpfe und Mario-Kart-Double-Dash!!-Rennen mit den Kumpels, aber das soll erst mal genügen. Ach ja, die Schulzeit war manchmal doch gar nicht so schlecht, oder? Beste Grüße

Alexander Kuthe

JOHANNES: Lieber Alexander, zunächst einmal herzlichen Dank für deinen spannenden Beitrag! Und gleich zu deiner Frage am Ende: Ja, ich stimme dir absolut zu, die Schulzeit war manchmal wirklich gar nicht so schlecht. Vor allem im Rückblick aus heutiger Sicht! So ein sorgenfreies Leben mit nur wenig Verantwortung, dafür aber vergleichsweise sehr viel Freizeit, wer würde sich das als erwachsener und hart arbeitender Mensch nicht zurückwünschen. Oder? Und ja, wie du dir schon denken kannst – immerhin hat es dein Beitrag hiermit ins Heft geschafft –gilt der Gamecube heutzutage durchaus schon als Retro. Immerhin ist die Veröffentlichung der Konsole mittlerweile bald 20 Jahre her – Wahnsinn, wie schnell die Zeit vergeht! Super Smash Bros. Melee, Mario Kart Double Dash!!, The Legend of Zelda: The Wind Waker … hach ja, das sind derweil immer noch ganz fantastische Spiele! Eigentlich könnte Nintendo den einen oder anderen Titel doch mal für die Switch neu auflegen – oder was denkt ihr?

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Welches Spiel wurde bis Ende März 2020 weltweit knapp 5,5 Millionen Mal verkauft, ist vor rund einem Jahr für die Switch erschienen und ist dank kostenloser Updates mit neuen Inhalten seit der ursprünglichen Veröffentlichung noch besser geworden, obwohl es schon beim Release ein herausragender Titel war? Na klar, die Antwort ist eindeutig; und das nicht nur, weil ihr hier schon den Titel dieser Seite gelesen habt: Es geht selbstverständlich um Super Mario Maker 2! Der zweite Ableger der auf der Wii U im Jahr 2015 eingeführten Serie ging damit bereits circa 1,5 Millionen Mal öfters über die Ladentheke als der Vorgänger. Rund 4 Millionen Mal wurde Super Mario Maker für Wii U verkauft. Millionen von Spielern, das heißt sicherlich auch Millionen von guten Levels, oder? Das könnt ihr uns beweisen, indem ihr uns eure Level-IDs zuschickt. Das macht ihr ganz einfach per Mail mit dem Betreff „Super Mario Maker“ an johannes.gehrling@computec.de und schon findet ihr eure Levels in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben an dieser Stelle. Art, Umfang und auch alle anderen Parameter eurer Levels sind euch natürlich freigestellt. Wir wollen einfach nur eure tollen Kreationen bewundern und die anderen N-ZONE-Leserinnen und -Leser daran teilhaben lassen! Ihr könnt uns beliebig viele eurer Level-IDs zukommen lassen, pro Ausgabe beschränken wir uns aber auf maximal drei IDs einer einzigen Person. Auch eure Baumeister-ID könnt ihr uns sehr gerne zum Abdrucken zuschicken.

Die neuen Leser-Levels!

Auch im vergangenen Monat haben wir wieder viele tolle Einsendungen von euch erhalten, dafür schon mal vielen lieben Dank! Bei den auf dieser Seite aufgeführten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie auch um Einsendungen unser Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ mit Lukas, Johannes und Katha findet ihr, wenn ihr in diesem Heft ganz genau zweimal zurückblättert. Nun aber wollen wir zum Wichtigsten kommen und eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den definitiv sehr wohlverdienten Ruhm sowie die Begeisterung und Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zukommen lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

Daniel Lauer:
- 69L-9WH-29G
- HWM-GTQ-LPG
- X6F-GMH-JVG

„Masters1984“:
- 8H5-7SN-76G
- VQJ-P45-XDF
- 9WQ-4LP-GXF

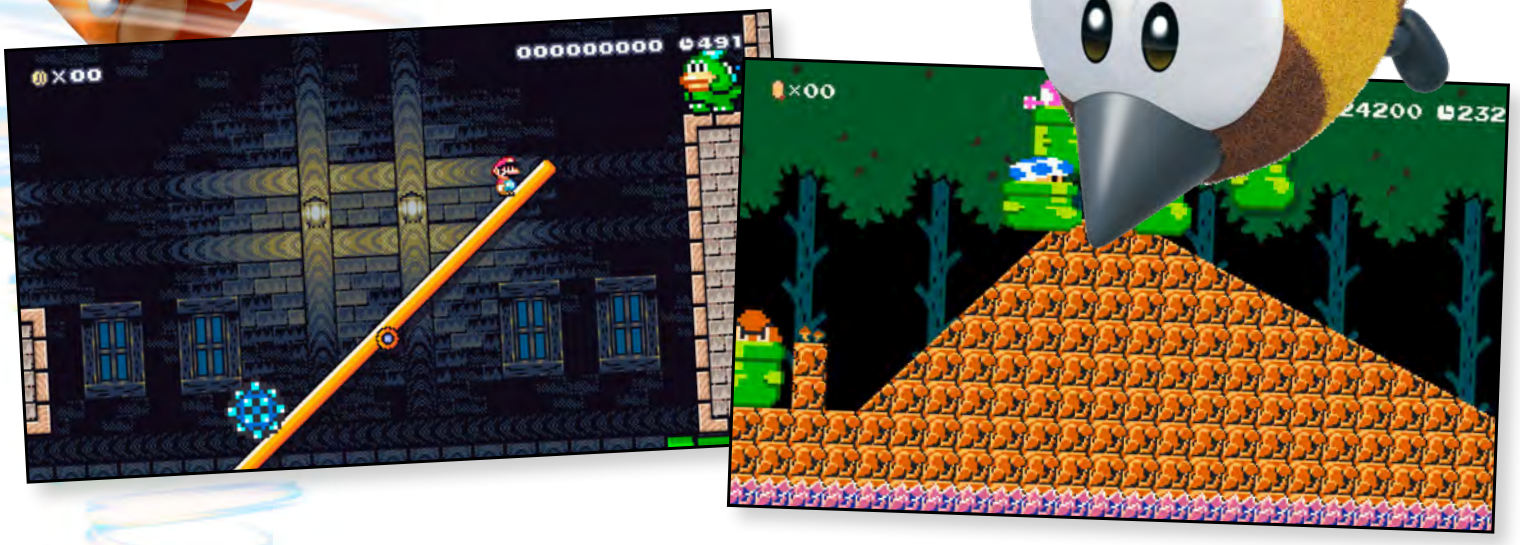
Jannis E.:
- V04-7HG-5WG
- XCC-4CX-39G

Kevin:
- GH9-3PB-JFG (Baumeister-ID)
- 9NG-15J-2TG
- P26-CF6-M0H

Jorne:
- GP4-GGM-TRF
- 68P-042-H1h

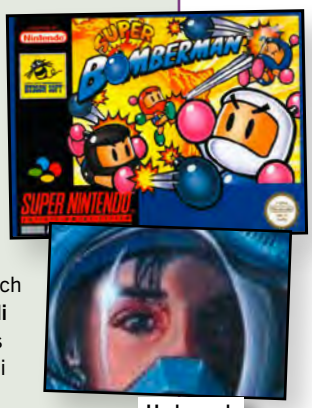
Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!



DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!



Und welches Game ist diesmal gesucht?

Der Wert von satten 72 korrekten Einsendungen aus der Ausgabe davor wurde im vergangenen Monat zwar nicht getoppt, trotzdem trudelten auch diesmal auf der Suche nach dem korrekten Cover wieder jede Menge richtige Antworten ein: 40 Mal wurde richtig erkannt, welches Spiel sich hinter unserem Ausschnitt verbirgt. Und was war es? Nun, natürlich **Super Bomberman** für das SNES! Obwohl, so glaskar fanden wir das gar nicht und hätten mit weniger Leuten gerechnet, die den Titel richtig zuordnen können. Super Bomberman ist zwar kein unbekanntes Spiel, aber wohl auch keines, welches man heutzutage noch allzu intensiv auf dem Radar hat. Aber ihr seid einfach jedes Mal unglaublich auf Zack! Als zufälliger Gewinner fiel das Los diesmal auf unseren treuen Langzeitleser **Andi Hammerl**. Wir gratulieren herzlich, wünschen dir viel Spaß mit deinem Überraschungspreis und bedanken uns bei dir und allen anderen Lesern vielmals für die Teilnahme! Neben Andi haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Ante Blaic, Patrick Stendel, Tobias Jasper, Markus Krull, Katrin Vogel, Marcel Schichtel, Dominik Walser, Lars, Pascal Fesenbeck, Giuliano Lassandro, Sebastian Westermann, David Wrase, Stefan Stelzer, Werner Linzmeier, Andreas Walluschnig, Raphale Blessau, Rudi Gaar, André Möller, Nils Bülter, René Fischermann, Matthias Peitz, Simon Pose, Elvis Allert, Roman Mildner, Kimberly Brickmann, David Jager, Sara-Lena Baldus, Dexter Schlossnagel, Christopher Vendel, Roland-Michael Farkas, Joschua Weißbeck, Christian Benne, Sven Saupe, Raphael Döhn, Maico Kloß, Theo Zimmermann, Thorben Pignolo, Daniel Sonnenschein und Thomas Krull.

Schickt uns eure Antwort bis zum **28. Juni 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

Ganz liebe Grüße aus dem Büro, inklusive Mütze, gibt es von Lukas.

• Didi und Andi Hammerl kennen sich aus im Internet, deswegen haben sie erkannt, dass „Youtube“ in Johannes' GBA-Special falsch als „YouTtube“ geschrieben wurde! Nun gut, wir geben zu, das könnte man wohl auch ohne Internet-Diplom wissen. Bleibt die ewige Glaubensfrage: Youtube mit großem oder doch kleinem „T“ in der Mitte?

• Im Artikel zum Super-Mario-Maker-2-Update schreiben wir, dass die Pow-Box sowie die Kugelwilli-Maske Super Mario 3D World entstammen. Das ist natürlich Blödsinn, wie Michael Engels richtig erkannt hat. Sie sind zwar im Baukasten in diesem Grafikstil verfügbar, wurden aber beide erstmalig für Super Mario Maker 2 ersonnen.

• Einen kreativen Fehler hat John Weitemeier aufgespürt: In unserem Rückblick-Artikel auf die Geschichte von The Witcher nennen wir den dritten Teil der Reihe auf Seite 19 kurzerhand „The Wild 3: Wild Hunt“. Das ist peinlich, aber immerhin Moon Moon wäre wohl stolz auf uns!

• Markus Krull hat auf Seite 71 einen kleinen Vertipper entdeckt. Dort schreibt Katha „Alleine die Missionsreihe, in der man einem Verletzen Wasser besorgen soll!“ und unterschlägt somit beim Wort „Verletzten“ kurzerhand ein „t“.

• Zu guter Letzt hat der liebe Andi Hammerl neben dem Youtube-Fund noch ein paar andere Fehlerchen entdeckt: Auf Seite 19 unterschlagen wir erneut ein „t“ und schreiben „enstand“ anstatt „entstand“; Auf Seite 30 erlauben wir uns sogar zweimal denselben Fehler, nennen wir doch kurzerhand Riki aus Xenoblade Chronicles Rikki; auf Seite 52 schreiben wir, die Stages in Streets of Rage 4 seien „abwechslunsreich“ anstatt „abwechslungsreich“; und zum Abschluss hat sich noch ein inhaltlicher Fehler aufgetan und zwar erneut im Überblickartikel zu den Neuheiten in Super Mario Maker 2. Dort behaupten wir, dass das Bewegtbildspielchen das einzige Minispiel sei, welches man in einem Bonushäuschen würde spielen können. Das ist allerdings nicht korrekt, denn neben diesem Minigame warten noch zwei weitere Varianten auf uns, die wir platzieren können. So was aber auch!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!
Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Andreas Wallugschnig hat Nintendo-Merchandise zu verschenken! Meldet euch bei Interese per Mail bei ihm, alle Infos im Leserbrief unten auf dieser Seite.

GESCHENKT!

Hallo Johannes!
Ich habe Mario-Tennis-Aces-Merchandise (Armband mit Switch-Logo hinten und faltbare Frisbee, siehe Foto) gratis abzugeben und ich würde eure Hilfe brauchen. Könnt ihr den Kontakt zu einem Leser herstellen, der es gerne hätte, es fallen für denjenigen keine Kosten an, das Porto übernehme ich auch. Oder ihr druckt meine E-Mail-Adresse ab und der Erste, der sich meldet, kommt zum Zug. So oder so ähnlich habe ich mir das vorgestellt, aber ihr habt sicher mehr Erfahrung. Vielleicht könnt ihr mich mit meinem Anliegen in eine der nächsten Ausgaben mit reinnehmen. Danke, Johannes, für deine Antwort vorab. Mit freundlichen Grüßen,

Andreas Walluschnig

JOHANNES: Lieber Andreas, vielen Dank für deinen Beitrag und sehr gerne helfen wir dir dabei, deinen Mario-Tennis-Merchandise in neue Hände zu bekommen! Daher an dieser Stelle der Aufruf an alle Leserinnen und Leser: Meldet euch per E-Mail an a.walluschnig@gmx.at bei Andreas. Was ihr abstauben könnt, seht ihr auf dem Foto. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst, also schnell schreiben!

ANSCHLÜSSE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Wie schnell doch wieder die Zeit vergangen ist. Vielen Dank, dass ihr meine letzten Beiträge abgedruckt habt und danke für die beste monatliche Unterhaltung rund um das schönste Hobby der Welt. Diesmal habe ich wieder ein ganz besonderes Thema dabei, was sich mit einem Problem beschäftigt, das wohl jeder Liebhaber älterer Videospielkonsolen schon einmal hatte: Wie schließe ich denn jetzt alles an meinen neuen Fernseher an? Ja, tatsächlich war das früher seltener ein Problem als heute. Zumindest, wenn man die lange Suche der entsprechenden Frequenz außen vorlässt. Über HDMI lässt sich so ziemlich jede moderne Konsole anschließen. Aber gab es da nicht auch noch dieses Scart? Oder lassen sich die alten Kästen auch irgendwie an den HDMI-Eingang anschließen? Zu all diesen Fragen habe ich hier einen kleinen Exkurs in die Welt des modernen alten Anschlusses. Zunächst einmal aber ein bisschen grundlegende Theorie, um überhaupt das Problem zu verstehen und Lösungsmöglichkeiten zu finden. Man unterscheidet bei den Übertragungswegen von Bild- und Tonsignalen grundsätzlich in analog und digital. Bis zur Generation der Nintendo Wii wurde das Bild von Nintendo-Konsolen noch ausschließlich analog übertragen. Hierzu zählen die Standards RF, Composite, S-Video, RGB und YPbPr (auch Component genannt). Grob gesagt ist das auch die Reihenfolge, in welcher sich das Bild qualitativ einordnen lässt. Das RF-Signal wird über den Antennen-Eingang des TVs übertragen und ist die schlechteste Übertragungsart. Composite ist die Übertragung mit den klassischen runden Cinch-Steckern in gelb, weiß und rot, welche oft mit einem Scart-Adapter an den TV angeschlossen werden. S-Video kennt man eher von kleinen runden Steckern mit mehreren Pins, kann aber auch mit einem Scart-Adapter übertragen werden. Auch RGB wird über den Scart-Anschluss übertragen, hat jedoch nichts mit den gelb-weiß-roten Steckern zu tun. YPbPr als bestes analoges Bildsignal überträgt man über ein Komponenten-Kabel. Aber Achtung, auch wenn man ein bestimmtes Signal über ein Scartkabel überträgt, bleibt es trotzdem dieses eine Signal. Scart ist nämlich nicht, wie viele fälschlicherweise denken, ein Übertragungsstandard, sondern lediglich eine Anschlussform. Und wer sich schon mal gefragt hat, warum sich in einem Scart-Stecker so viele Pins befinden: genau über diese Pins werden die unterschiedlichen Standards übertragen. Und da der Scart-Anschluss sowohl Eingang als auch Ausgang sein kann, sind ein Teil der Pins eben für Eingänge und der andere für Ausgänge von Signalen.

Sollte euer TV also einen voll belegten Scart-Eingang besitzen, habt ihr schon die beste Voraussetzung, fast jede Konsole anzuschließen. Hier bleibt nur noch die Frage nach dem richtigen Kabel, die ich noch im Einzelnen beantworten werde. Hat euer TV hingegen nur einen HDMI-Eingang, wird die Sache etwas komplizierter und leider auch teurer, da hier zusätzliche Geräte benötigt werden. In

Deutschland ist der Scart-Anschluss glücklicherweise noch immer ein Standard bei vielen TVs und häufig sind die internen Abläufe, die das analog übertragene Bild verarbeiten, sogar richtig gut. Die Qualität der Übertragung wird dabei an zwei wichtigen Merkmalen gemessen. Da wäre einmal die möglichst verlustfreie Übertragung des Bildes und zum anderen die Geschwindigkeit der Verarbeitung, also die Latenzzeit. Letzteres ist enorm wichtig, damit sich die Steuerung nicht verzögert anfühlt und Mario auch unmittelbar mit dem Tastendruck springt. Hat euer TV einen Gaming-Mode, solltet ihr diesen unbedingt auswählen, da dieser die Latenzzeit meist erheblich verbessert. Habt ihr nun bereits einen Scart-Anschluss, gibt es bei der Wahl des richtigen Kabels einiges zu beachten. Grundsächlich solltet ihr das bestmögliche Signal übertragen, was eure Konsole ausgeben kann. Ganz wichtig im analogen Übertragungsbereich ist außerdem die Verwendung hochwertiger Kabel. Entscheidend sind dabei nicht vergoldete Anschlüsse, sondern vielmehr die Abschirmung des Kabels. Gute Kabel haben solche Eigenschaften oft schon in der Beschreibung genannt. Zudem gibt es spezielle Anbieter von Kabeln für Retro-Konsolen wie „Retro Gaming Cables“, die häufig sogar einzeln abgeschirmte Kabel anbieten. Das bedeutet, dass jede Leitung im Kabel einzeln gegen Störsignale isoliert ist. Aus diesem Umstand ergibt sich schon die Schlussfolgerung, dass ein gutes Kabel nicht dünn sein kann. Allerdings muss ein dickes Kabel nicht zwangsläufig gut sein. Ganz wichtig ist, dass ihr eure Kabel nur so lang wie nötig kauft. Die Qualität eines analogen Bildsignals ist sehr davon abhängig, wie lang der Übertragungsweg ist. Das Bild, was am Ende auf eurem TV zu sehen ist, ist nur so gut, wie das schlechteste Element in eurer Übertragung. Lasst dies also nicht das Kabel sein und investiert in das richtige Zubehör.

Welches Kabel braucht ihr denn aber nun? Fangen wir mit dem NES an. Auch wenn das Bild über den mitgelieferten RF-Switch am Antennen-Signal ankommt, werdet ihr daran keine Freude haben. Das NES gibt standardmäßig aber auch ein Composite-Signal über die beiden Stecker an der Seite aus. Das ist nicht super, aber besser als RF allemal. Einzig die Audio-Ausgabe gestaltet sich ein wenig problematisch, da hier lediglich Monosound über einen Stecker ankommt. Am besten besorgt ihr euch ein Y-Kabel, was aus diesem einen Stecker zwei macht. Wenn euer TV nun keinen Eingang für die Cinch-Kombination gelb, weiß und rot hat, dann könnt ihr das Ganze auch mit einem Scart-Adapter an den Scart-Anschluss anstecken. Hierbei sind hochwertige Kabel noch nicht notwendig. Ab und an sind französische Modelle des NES zu finden, die als RGB-Modelle gekennzeichnet werden. Hier wird jedoch kein echtes RGB-Signal übertragen, sondern nur das Composite-Signal in einer anderen Form. Den häufig übertriebenen Preis für diese Version könnt ihr euch also sparen. Interessanter

Ewald Hojesky hat sich wieder mit neuen Schnappschüssen seiner Nintendo-Basteleien bei uns gemeldet. Wir sagen abermals: Sehr schön, lieber Ewald!

Voller Stolz präsentiert unser Leser Nico seine gigantische Amiibo-Sammlung. Wir sind zutiefst beeindruckt und neigen unser Haupt vor deiner umfangreichen Sammlung, Nico!

wird es beim SNES, da dieses neben den beiden möglichen Anschlussmethoden des NES standardmäßig auch ein RGB-Signal ausgibt. Ein hochwertiges RGB-Kabel liefert hier über den Scart-Eingang ein hervorragendes Bild. Übrigens: Sollte euch beim Kabelkauf die Frage nach dem Sync-Signal gestellt werden, dann wählt C-Sync, da dies das „sauberste“ RGB-Signal ist. Ironischerweise hat Nintendo den RGB-Übertragungsweg in der nächsten Generation auf dem N64 wieder eingespart. Stattdessen könnt ihr das Bild hier maximal über S-Video übertragen. Im Vergleich zu Composite gewinnt ihr zwar einiges an Schärfe, kommt aber an die überragende RGB-Qualität nicht heran. Für die Übertragung benötigt ihr ein spezielles S-Video-Kabel. Da S-Video keinen Ton überträgt, endet das Kabel in einem kleinen runden Stecker für das Bild und zwei Cinch-Steckern für den Ton. Diese können alle in einen passenden Scart-Adapter gesteckt werden. Euer Fernseher muss allerdings über den Scart-Anschluss auch S-Video empfangen können. Ein hochwertiges Kabel ist auch hier nicht zwingend notwendig. Alternativ müsst ihr auf das klassische Composite-Kabel zurückgreifen und erreicht somit nur die Bildqualität des NES.

In der Generation Gamecube hat Nintendo die RGB-Ausgabe wieder zurückgebracht und ein bisschen herumexperimentiert. Zusätzlich wurde nämlich in den ersten Modellen mit der Modelnummer DOL-001 ein Digitalport eingebaut, an dem ein spezielles Komponenten-Kabel zur Bildübertragung genutzt werden kann. Das Problem hierbei ist allerdings, dass dieses Kabel nur in Japan erhältlich war. Dort ist RGB nämlich nicht so verbreitet wie bei uns, weshalb eine andere Übertragung für höhere Bildqualität notwendig wurde. Da es das Kabel nicht von Drittherstellern gibt, erzielt das Originalkabel zum Teil sehr hohe Preise. Ihr solltet also auch beim Gamecube zu einem hochwertigen RGB-Kabel greifen, was ein ebenso brillantes Bild zaubert. Übrigens stellt der Gamecube eine kleine Ausnahme in der analogen Übertragung dar. Der Digitalport gibt das Signal nämlich tatsächlich digital, also auch verlustfrei, aus. Im Komponenten-Kabel ist eine spezielle Schaltung verbaut, die das Signal dann wieder in ein analoges Komponenten-Signal umwandelt. Diese digitale Schnittstelle wird heute gern für hochwertige HDMI-Adapter wie das GCHD MK-II benutzt. Leider kosten auch diese Adapter meist über 100 Euro, bieten allerdings neben der Übertragung per HDMI-Kabel auch diverse Einstellungsmöglichkeiten. Der letzte Kandidat der analogen Bildübertragung ist die Nintendo Wii. Hier ist neben Composite und RGB auch wieder die Übertragung über ein Komponenten-Kabel möglich. Da dies aber diesmal direkt an den analogen Ausgang der Wii angesteckt wird, benötigt es keine spezielle Schaltung

Unser treuer Leser Hans Tesch aus Wien grüßt mit seinem beeindruckenden Kunstwerk: Der Roboter aus Contra 3 als riesiges Bügelperlen-Kunstwerk – wow!

und ist folglich wesentlich günstiger als das des Gamecubes. Das Komponenten-Kabel sollte daher eure erste Wahl sein, allerdings kann dieses Signal nicht über den herkömmlichen Scart-Anschluss übertragen werden. Euer TV benötigt hierfür einen speziellen Anschluss für alle fünf Cinch-Stecker. Der rote, blaue und grüne sind dabei für die Bildübertragung, der weiße und der zweite rote für die Audioübertragung zuständig. Einige TVs können anstelle der drei Eingänge für das Bild auch eine einzige Klinken-Buchse besitzen. Hier wäre dann ein spezieller Adapter notwendig.

Was soll man nun aber machen, wenn der TV keinen Scart-Eingang besitzt? Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, abhängig davon, ob man eine oder mehrere Konsolen anschließen und wie viel Geld man investieren möchte. Für mehrere Konsolen bietet es sich an, in einen Upscaler beziehungsweise Converter zu investieren. Die wohl bekanntesten, gleichzeitig aber auch teuersten Geräte hierzu sind der „Framemeister XRGB-mini“ und der „Open Source Scan Converter“ kurz OSSC. Beide können verschiedene analoge Signale verarbeiten und geben diese als digitales Signal über HDMI wieder. Günstigere Geräte sind meist nur auf einen Übertragungsstandard ausgelegt. Gänzlich die Finger lassen sollte man von den in Massen angebotenen Billig-Geräten. Zwar erfüllen diese bedingt den Zweck, die Bildqualität ist jedoch zum Teil sehr schlecht, es kann zu Anzeige- und Tonfehlern kommen und auch die Latenzzeit ist oft enorm hoch. Um nun mehrere Konsolen anzuschließen, sollte man einen hochwertigen Verteiler davorschalten. An diesem werden alle Konsolen mit ihrem besten Signal, häufig RGB, angesteckt und dann automatisch oder manuell ausgewählt. Gute und preiswerte Modelle hierfür sind die Geräte der Firma Bandridge. Natürlich gibt es auch in diesem Bereich absolute Profigeräte wie den Hydra oder den gscartsw. Besitzt man jedoch gute Anschluss- und Verbindungskabel, muss es beim Scart-Verteiler nicht die höchste Preisklasse sein. Eine weitere Möglichkeit sind spezielle Kabel, die einen Konverter integriert haben. Diese gibt es beispielsweise von HD Retrovision. Damit wird die Konsole mit dem Komponenten-Eingang des TVs verbunden. Sie eignen sich für den Einzelanschluss einer Konsole. Auch bei HDMI-Adaptern, wie vorher schon für den Gamecube angeführt, sollte man nicht zu billigen Einzelkonvertern greifen, wie sie es vor allem für die Nintendo Wii als „Wii2HDMI“ gibt. Zwar

Diese Bilder einer wunderschön präsentierten Amiibo-Sammlung stammen von unserem Leser Thomas Becker aus Burgdorf. Thomas ist nicht nur riesiger Nintendo-Fan, sondern auch N-ZONE-Leser seit Nintendo-64-Zeiten!

Sohn Noah und Neffe Tim haben zusammen mit Olivier Watroba auf den Vorschlag von Andi Hammerl hin die eigene Insel aus Animal Crossing nachgebaut.

funktionieren diese, jedoch ist das Bild oft schlechter als in der ursprünglichen analogen Übertragung. Die wohl kostspieligste, aber zugleich qualitativ beste Anschlussvariante ist der direkte digitale Anschluss. Dazu ist jeweils ein Umbau der entsprechenden Konsole notwendig, bei dem das Bildsignal direkt vom Mainboard abgegriffen und mit speziell hierfür entwickelten Schaltungen zu einem HDMI-Ausgang geführt wird. Das Bild bleibt somit digital und kann direkt an den TV über ein HDMI-Kabel übertragen werden. Mit Ausnahme des SNES lässt sich derzeit jede Nintendo-Konsole entsprechend umbauen. Interessant ist hier vor allem das UltraHDMI Kit für das N64, da nach dem Umbau die Möglichkeit besteht, den standardmäßig eingestellten Blur-Effekt auszuschalten, der das Bild bewusst schwammig dargestellt hat, um die geringe Auflösung besser wirken zu lassen. Das Ausschalten dieses Effektes bietet die geniale Möglichkeit, jedes Pixelchen so zu sehen, wie es tatsächlich programmiert wurde. Letztendlich ist das natürlich Geschmackssache. Erwähnt sei hier außerdem noch, dass Umbauten nicht nur auf HDMI möglich sind. Alle Versionen des NES sowie einige des N64 lassen sich auch mit sogenannten RGB-Mods versehen, welche oft kostengünstiger als der HDMI-Mod sind. Hat man bereits einen passenden Upscaler zur Umwandlung des analogen RGB-Signals, kann das eine günstigere Variante darstellen, die schlechten Bildausgaben dieser Konsolen massiv zu verbessern.

Ich selbst gehöre zur Kategorie der Pixel-Junkies, da ich nichts mehr liebe als ein gestochen scharfes Bild, das unverfälscht Pixel für Pixel darstellt. Auf dem Weg zu meinem besten Bild für jede Konsole habe ich über die Jahre viele Anschlussvarianten ausprobiert und festgestellt, dass über gut und schlecht immer ein Großteil des eigenen Geschmacks entscheidet. Zwar kann man die technisch beste Ausgabe leicht bestimmen, aber das muss nicht zwangsläufig auch gefallen. Letztendlich verwende ich selbst einen Mix aus analogen und digitalen Signalen, um meine Lieblingskonsolen an den modernen TV anzuschließen. Für das absolute Retro-Feeling aber habe auch ich einen Röhrenfernseher, der mich erst wirklich in die vergangene Zeit zurückversetzt und das Bild perfekt wirken lässt. Ich hoffe, dass euch und die Leser dieses Thema interessiert und weitergebracht hat. Viele Grüße,

Maik Döring

N-ZONE: Lieber Maik, wir danken dir nicht nur allerherzlichst für deinen wahnsinnig ausführlichen und vor Expertise nur so strotzenden sowie super spannenden Beitrag; wir neigen auch unser Haupt vor der Mühe, die du hineingesteckt hast, um uns und die N-ZONE-Leserinnen sowie -Leser an deinem geballten Fachwissen teilhaben zu lassen. Äußerst gerne drucken wir deinen Text daher auch diesmal wieder an dieser Stelle ab und hoffen, dass so mancher Retro-Fan etwas daraus lernt oder vielleicht sogar nun genau die Hilfe zur Hand hat, die bereits ohnehin schon gesucht war. Wir für unseren Teil sind auf jeden Fall ein ganzes Stück klüger geworden und wissen nun, wo wir in Zukunft bei allen Fragen rund um den bestmöglichen Anschluss alter Nintendo-Konsolen nachschauen müssen! Zudem sind wir derweil gespannt, mit welchem Thema du dich nächstes Mal bei uns meldest! :-)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

METROID PRIME TRILOGY FÜR SWITCH – JETZT ABER (VIELLEICHT) WIRKLICH

Metroid Prime Trilogy für die Switch wurde angekündigt! Also okay, das nicht, aber geleakt! Okay, auch das stimmt nicht, es gibt wieder einmal Gerüchte. Aber die stimmen! Vielleicht!

LUKAS: Weißt du, was ich mag? Metroid! Weißt du, wovon es viel zu wenig gibt? Metroid! Eine der besten Serien aus dem Hause Nintendo wird seit jeher eher stiefmütterlich behandelt. Samus Returns für den 3DS hielt in den letzten Jahren, also seit Other M aus 2011, einsam die Fahne hoch, das furchtbare Metroid Prime: Federation Force lasse ich nicht gelten. Jetzt sah die Situation nach der Ankündigung von Metroid Prime 4 schon rosiger aus, nur, damit wir nach dem Entwicklerwechsel und dem sehr unklaren Entwicklungsstand als Fans erneut gehörig auf die Probe gestellt werden. Das wäre alles leichter zu ertragen: Wenn Nintendo endlich, endlich, endlich mal die Metroid Prime Trilogy auf die Switch pappen würde. Bestätigt ist weiterhin nichts, aber immerhin schlagen die Metroid-Liebhaberherzen angesichts neuer Gerüchte nun wieder höher. Was genau umfassen diese denn und wie wahrscheinlich schätzt du sie ein?

JOHANNES: Nun, Lukas, dann will ich es dir mal erklären. Schon Ende 2018 tauchte ein erster Eintrag des Spiels bei einem Onlinehändler auf. Ebendieser Händler ergänzte die Produktseite zur Trilogy nun kürzlich um ein konkretes Releasedatum im Juni. Kurz darauf verschwand zwar der komplette Eintrag aus dem Shop, aber beispielsweise auf Screenshots kann man sich das weiterhin anschauen. Damit kommen wir zur Frage der Wahrscheinlichkeit. Als riesiger Metroid-Fan will ich natürlich unbedingt an die Echtheit eines Ports glauben. Etwas nüchterner betrachtet würde ich sagen, eine Switch-Version der Metroid Prime Trilogy ist auf jeden Fall nicht unwahrscheinlich. Aber wann, wirklich schon in Kürze? Ich weiß ja nicht. Andererseits kam auch die Ankündigung eines brandneuen Paper Mario aus dem Nichts. Insofern halte ich mittlerweile und derzeit vieles für möglich, auch einen Shadowdrop der Trilogy. Denkst du, wenn das Spiel tatsächlich kommt, dann überraschend und ohne Vorankündigung?

LUKAS: Dass die Metroid Prime Trilogy ein sogenannter Shadowdrop, also eine (fast) spontane Enthüllung samt gleichzeitigem Release sein könnte, kann ich mir schon vorstellen. Es wäre ja „nur“ ein aufwendiges Remake. Auf jeden Fall wirkt es auf mich wie ein Projekt, bei dem wir nach der Enthüllung nicht erst noch Monate oder Jahre darauf würden warten müssen, bis wir es selbst spielen können. Das aktuelle Gerücht macht für mich einen nahen Launch – oder auch nur die Existenz eines Ports – nicht wahrscheinlicher oder unwahrscheinlicher als es im Vorfeld der Fall war. Irgendein Händler weiß schon seit anderthalb Jahren von der Trilogy? Und jetzt weiß er auch das genaue Releasedatum? Und in all der Zeit gab es keinen anderen Händler, der da auch den Braten gerochen oder Infos hätte? Noch dazu schafft es Nintendo wie kaum ein zweiter Hersteller, Leaks zu vermeiden (ja, ich weiß, Ausnahmen gab es natürlich). Also: Ein Port ist gut möglich, ja, aber nicht wegen dieser dubiosen Geschichte.

JOHANNES: Ich stimme dir bei deiner Einschätzung zu dem Händler grundsätzlich zu, wobei aber beispielsweise erst vor Kurzem bei Xenoblade Chronicles: Definitive Edition das Gleiche passiert ist. Ein Händler listete das Spiel mit konkretem Releasedatum bereits vor der Bekanntgabe durch Nintendo. Und siehe da, die Angabe war korrekt, schon einige Tage vor der Enthüllung! Ergo könnte schon was dran sein an dem Datum im Juni. Am wichtigsten ist für alle Fans aber sicherlich ohnehin, dass die Trilogy überhaupt für die Switch erscheint, oder? Die drei grandiosen Metroid-Meisterwerke auf der gleichen Konsole zu genießen wie irgendwann in Zukunft auch den vierten Teil, das klingt doch durchaus verlockend, finde ich.

LUKAS: Klar, darauf kommt es schlussendlich an! Und wenn Nintendo schon dabei ist, dann bitte gleich noch Samus Returns HD für die Switch. Und Metroid Fusion 2. Und ein Fusion-Remake. Und ein Super-Metroid-Remake. Und die Ankündigung von Metroid Prime 5, 6 und 7. Und ein Remake von ...

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 08/2020

ab 15.07.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING (Test)

Manchmal geht es eben ziemlich schnell: Die Vorschau findet ihr in dieser Ausgabe, den Test des frisch angekündigten Mario-Abenteuers schon in der nächsten N-ZONE!

POKÉMON: INSEL DER RÜSTUNG (Test)

Wir nehmen Insel der Rüstung, die erste große Erweiterung von Pokémon Schwert und Pokémon Schild, unter die Lupe: Lohnt sich der Kauf für die neuen Inhalte?

VIELE NEUE SPIELE? (Vorschau)

Die Gerüchteküche brodelt: Aus einigen Quellen hört man, es gäbe bald viele neue Ankündigungen für die Switch. Seid euch sicher: Bei uns lest ihr alles darüber!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marcel Naeem Cheema, Benjamin Kegel, Antonia Dreßler, Moritz Schmidtke, Aleksandar Mitrevski
Lektorat Birgit Bauer
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager),
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

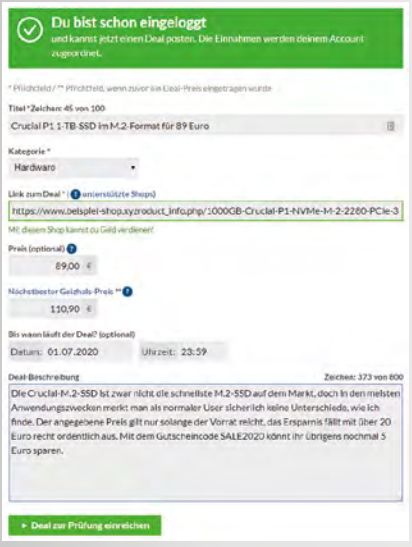
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

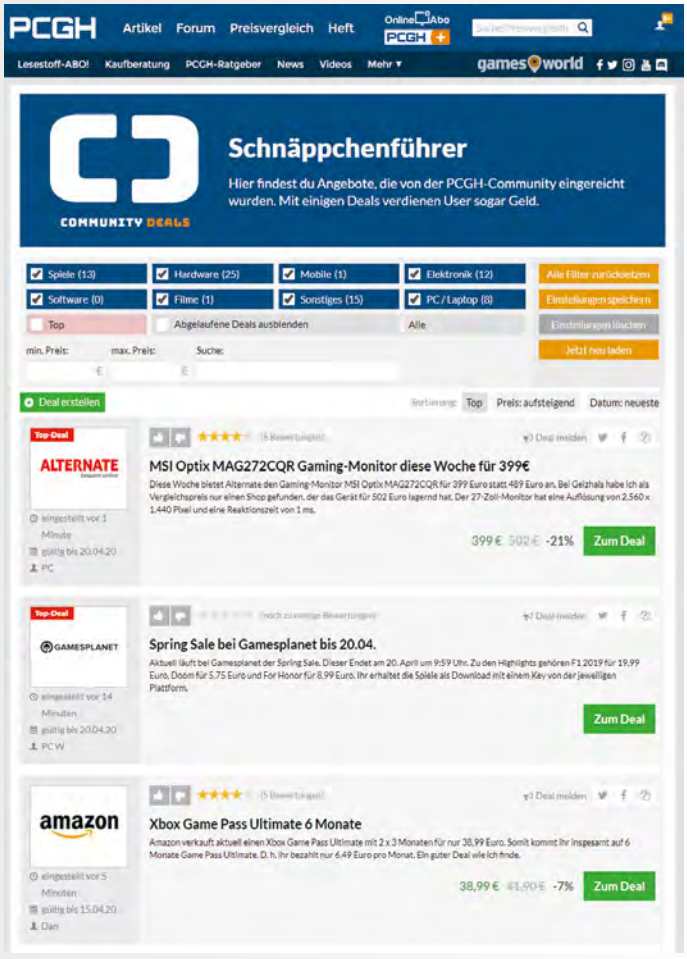
ANZEIGE

Community Deals

Jetzt Schnäppchen einreichen und mit einigen Shops sogar Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.





www.pcgh.de/community-deals-einreichen

PCGH

4NETPLAYERS.DE

4Netplayers - Powered by 4Players.
© 2020 4Players GmbH. All rights reserved.

...und viele Weitere!

4PLAYERS
MARQUARD MEDIA GROUP